TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

TEMMUZ 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 07 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

LEVEL CD TAMAMEN YENİLENDİ!

WARCRAFT III

"Geri dönmeyeceğimi sanıyordunuz, öyle değil mi?"
"Yeş milord!"

GRAND THEFT AUTO 3

Tüm şehri gösteren şahane posteri, 6 sayfalık detaylı strateji ustası ve incelemesiyle tam tekmil, emrinize amade...

STARWARS GALAXIES

Bu oyun, online oyunlara bakış açınızı tamamen değiştirecek.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Paralı asker John Mullins'in ikinci macerası

Dünyanın en büyük oyun fuarındaydık. E3'den çok özel haberler, görüntüler ve 14 dakikalık video ile geri döndük.



IRIS FİYATI: 4.850.000 TL.



E3 vs E-Oyun

Bir ilkin içinde bulunmak ne güzel bir duyguymuş. Türkiye'de bir türlü hak ettiği yere gelemeyen oyunlar ve oyunculuğun gelişimi için E-Oyun büyük önem taşıyordu. Potansiyel oyun yapımcıları ile bu konuda bir şeyler yapmış olan insanların buluşabilmesi oldukça canlı geçen seminerler sayesinde gerçekleşti. Oyunları nasıl yapıldığıyla değil, kendileriyle ilgilenen oyuncular ise bizim standımızda XBox, Gamecube ve Playstation 2'yi deneme fırsatı buldular. Son anda fuardan çekilen firmalar da olmasaydı, 2000 metrekareye kurulmuş, çok daha geniş bir fuar olacaktı. Yine de oldukça eğlenceli, ama daha önemlisi Türkiye'nin ilk oyun fuarı için beklediğimizden daha canlı bir üç gün geçirdik.

E3 ise bambaşka bir hikaye... Neredeyse 1 kilometrekarelik bir alanı kaplayan, sese, gürültüye bizim kadar alışkın insanları bile aptal edecek kadar gürültülü bir ortam. Görülecek yüzlerce oyunu tüketip, Tuğbek'le birlikte 20 küsur saatlik uçak yolculuğundan ayaklarımızda şişliklerle geri döndük ve 2002-2003 sezonunda oynayacağımız en güzel oyunlar hakkında en taze bilgileri derleyip dergiye 14 sayfalık bir yazı, CD'ye 30 küsur oyununun ekran görüntülerini ve tesadüfe bakın ki yine 14 dakikalık bir video hazırladık.

Aklımıza gelen en önemli soru ise, ne kadar yakın bir gelecekte E-Oyun'un da E3 gibi bütün yabancı firmaların katıldığı bir fuar olabileceğiydi.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

Yıllardır bizim bet suratlarımızı görmekten sıkılmış olabileceğinizi düşünüyorduk ki, birden aklımıza bu derginin yapımında biz editörler kadar, belki de daha çok emeği geçen, yıllardır perde arkasından bizimle birlikte çalışan emektarlarımızı tanıtmak geldi.



Didem

Taa fi tarihinden beri (o da nasıl bir tarihse) dergimizin grafik dizaynını yapar. Çok uysaldır, dünya üzerinde yaşayan ve "niye bu yazı bu kadar uzun" diye çıngar çıkartmayan ender grafik insanlarından biridir. Bizimle birlikte sabahlaya sabahlaya o da gece varlıkları arasındaki haklı yerine kavuşmuştur. Sürekli olarak oturmaktan beli, tek tuşlu Macintosh mouse'u kullanmaktan parmakları çaprazlaşmış olan Didem, sürekli olarak çay tüketir.



Hikmet

Gece gündüz ofiste kalan insanlardan biri daha. Her konuda güvendiğimiz, bir şey kaybedip bulamadığımızda "al abi, burada işte" diye Hızır acil servis gibi yetişen Hikmet, hepimizin sağ koludur. Arada bir kızdırmayı severiz, hele ki öyle bir zayıf yanını bulduk ki, son aylarda hepimizden köşe bucak kaçar oldu :). Son aylarda acayip derecede nişanlanan Hikmet'e, mutluluk dolu bir hayat yaşam diliyoruz. (dur kaçma :)



Keditör

Gecenin bir köründe karşımızdaki benzin istasyonundan tıkınacak bir şeyler almaya giderken, dergimizin yılmaz bekçileri ikiz kangallar Cano ile Zeyno'dan kaçıp binaya sığınmış bir mülteciyle karşılaştık. Gri çizgili bir tekir kedi olan bu zat-ı ofise getirir getirmez klavyeye, monitöre saldırması gayet ilgimizi çekti. Tuğbek'ten daha iyi yazdığı dikkatimizi çeken tekire hemen bir bilgisayar sağladık.



Korcan

Dergimizin tonton abisi Korcan, insanı dövecekmiş gibi durmasına rağmen, kendini resimdi, fotoğraftı, mevsimine göre bilimum sanat dallarına verdiğinden beri gayet efendi bir abi oldu. Ama CD'lerle olan yakın ilişkisi yüzünden hala biraz asabiyet içeriyor (bakınız nasıl da..). Etrafta göremediğimiz zaman gözlerimizin aradığı, Ecevit'le yaptığı güreşler Amerikan UFC Tapout klasmanında yer alan Korcan'ı hepimiz çok severiz (bırak ulen o mavi fincanı, o benim!)



Selçuk

Dergimizin tahri doktoru Selçuk, her türlü olayımızda bize yardımcı olur. Sizler kendisini sadece canla başla çalışarak hazırladığı Level Counter Strike paketlerinden tanısanız da, her sayımızda müthiş desteği olan bu insani varlık, herhangi bir konuya kafayı taktı mı ölene (veya o konuda en iyi olana) değin peşini bırakmaz. Bu ay da E3'ten getirdiğimiz Earth & Beyond'a taktı. Haberlerdeki 48 saatlik oyun süresinin 47 saati ona ait :)

rayman3: hoodlumhavoc

UBI SOFT



Kolsuz, kafasız, bacaksız ve de midesiz (midesi var mıydı yoksa?) kahraman Rayman, bir defa daha geri geliyor! UbiSoft'un, eskiden 2D, şimdiyse 3D olan kahramanı Rayman, Hoodlum Havoc'la yeni bir maceraya açılıyor. Rayman'in, ismi `Hojlum Havoğk` diye okunamayan yeni oyununda, eski Rayman oyunlarına oranla epey farklılık bulunuyor. Bu farklılıkların en başındaysa Rayman'in artık daha fazla adventure ağırlıklı olması var. Bu da, Hoodlum Havoc'da, eskisi gibi `Donk! Donk!` efektleriyle sadece platformdan platforma zıplamayacağınız anlamına geliyor. Rayman 3: Hoodlum Havoc'da ayrıca yeni bir kontrol sistemi kullanılacak. Bu sistem sayesinde yakın savaşlarda taktik kullanabileceksiniz. Ubi Soft Entertainment'in proje sorumlusu Christine Burgess, yaptıkları oyunun yalnızca eski Rayman fanatiklerinin değil, Rayman oynamayanların da ilgisini çekeceğini belirtiyor. Yeni oyunda; yepyeni yaratıklar, daha geniş oyun alanı ve çevrede etkileşime girebileceğiniz daha çok obje olacak. Hoodlum Havoc'un grafikleri de eskisinden daha detaylı olacak. Kolsuz, kafasız, bacaksız ve de mideli (midesi varmış, hatırladım) kahraman Rayman, bu Sonbahar'da geliyor. Haydi bakalım!.





bizdenhaberler

TÜRK OYUNLARI

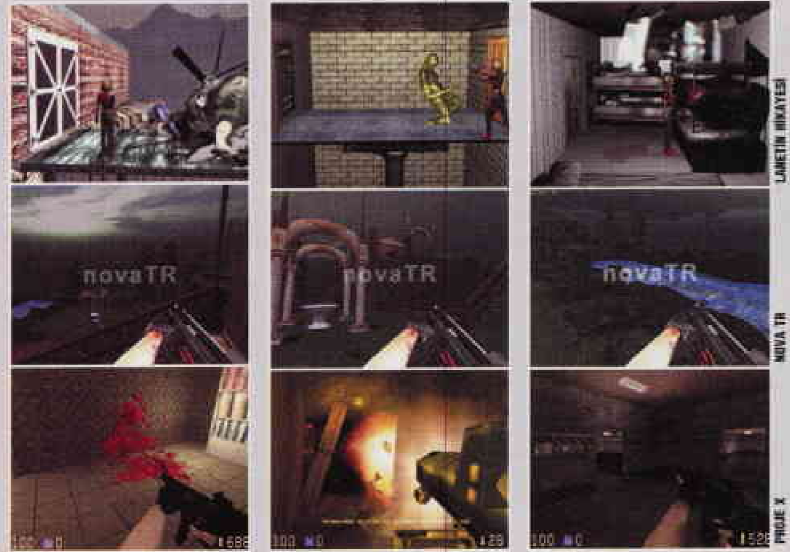


Ülkemizde oyun yapımındaki hareketlenmeler devam ediyor. 3TE Games ve Dinç İnteraktif'ten sonra, ikisi yapım aşamasında, diğeri de tamamlanmış olan üç yeni oyunumuz var. Bu oyunlardan ilki, E-Oyun 2002 fuarında da sunumunu yaptığımız Lanetin Hikayesi. Programlamasından grafiğine kadar her şeyini İdris Çelik'in yaptığı Lanetin Hikayesi, Resident Evil tarzında bir korku oyunu. Oyunda, Aslı adındaki gazeteci kızın başından geçen olaylar konu alınıyor. İdris Çelik, oyunun programlamasının tamamını Visual Basic'le, animasyon ve modellemeleri ise 3D Studio Max'le yapmış. Lanetin Hikayesi'nin yapımı tamamen bitmiş durumda. Oyun tek CD'den oluşuyor ve bu CD'de oyunu Aslı ile oynayabiliyorsunuz. Yapımına yakında başlanacak olan Lanetin Hikayesi 2'de ise oyunu diğer karakter Hakan ile oynayacaksınız. Lanetin Hikayesi, tek başına yapılmış bir oyun için hiç fena sayılmaz, ama oyunun eksikleri de yok değil. Umarız bu eksiklikler oyunun yeni versiyonunda olmaz. İdris şu sıralarda oyunun dağıtımı için bir sponsor arıyor. Daha fazla bilgi için lanetinhikayesi.sitemynet.com adresine tıklayabilirsiniz.

İkinci haberimizse FPS'ler için geliştirilmiş bir grafik motoru olan novaTR. Valinor GDT'nin geliştirdiği novaTR grafik motorunun alfa versiyonunu, www.novatr.com adresinden indirebilirsiniz. novaTR'ın programlamasını Coşkun Çakmak, grafik-harita tasarımlarınıysa Bahadır Karasulu ve Kemal Çiftçioğlu yapmış. www.novatr.com adresinden indirebileceğiniz alfa versiyonunda bir haritada dolaşabiliyor ve silah kullanabiliyorsunuz. Valinor GDT, karakter modellemeleri için birisini arıyor.

Son oyunumuzsa yine bir FPS. Proje X adındaki oyunun; programlamasını Öztan Harmancı, harita tasarımlarını Mehmet Akdeniz ve modellerini de Uğurcan Karayel yapıyor. www.3dturk.com adresinden indirebileceğiniz demo versiyonunda beş farklı silah kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında oyun için karakter modellemeleri de yapılmış. Daha fazla bilgi için www.3dturk.com adresine bakabilirsiniz.

Son olarak şunu belirtmeliyiz ki, ülkemizde oyun yapımcılığı konusunda daha sağlam adımların atılması gerekiyor. En azından, gerçek bir demo bekliyoruz.



SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HA

CALL OF CTHULHU'DA SORUN!

Uzun zamandır videosunu izleyerek korkudan sağa sola kaçışıp kafamızı çarptığımız Call of Cthulhu'da sorun çıktı. Oyunun yapımcısı Headfirst, dağıtımcısı Ravensburg Interactive ile olan anlaşmayı iptal etti. Yapımcı firma şu sıralar kendine yeni bir dağıtımcı arıyor.

MORROWIND'E YAMA

The Elder Scrolls: Morrowind'in Amerika versiyonu için bir patch yayınlandı. www.morrowind.com adresinden indirebileceğiniz yamayla (versiyon 1.1.0605), oyunla ilgili birçok sorun giderilirken, yeni plug-in'ler de ekleniyor. Yama sayesinde artık; devamlı olarak koşabiliyor ve oyunun zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Yama, 200'den fazla sorunu yok ediyor ve oyuna yenilikler ekliyor. Avrupa versiyonu ve yeni yamalar için ise biraz beklememiz gerekiyor.

BRITNEY'S DANCE BEAT

En sonunda Britney Spears'ın da oyununu yaptılar! Britney'in arkasında hoplayıp zıplayan dansçılardan birini oynayacağınız oyunda tempoya uyarak dans edecek ve başarılı olursanız Britney'in sahne arkası videolarını açabileceksiniz.

YENİ BİR COUNTER-STRIKE MOD'U

Counter-Strike'a yeni bir mod geldi. Third-person kameradan oynanan Ricochet, Counter-Strike'dan çok farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Ricochet'te oyuncular, platformlardan platformlara atlayarak birbirlerini disklerle vurmaya çalışacaklar. Mod'un en ilginç yanıysa, iki farklı mod içermesi. Arena mod'unda oyuncular Star Wars'ta olduğu gibi beşer dakikalık karşılıklı maçlar yapacaklar. Deathmatch mod'unda ise birbirlerinden frag almaya çalışacaklar. Oyunun Deathmatch mod'u yanında iki farklı harita getiriyor. rc_deathmatch haritası 10, rc_deathmatch2 haritasıysa 32 oyuncuyla oynanabilecek. Server açanlar içinse Ricochet farklı bir olanak daha sunuyor. Server açan oyuncular, isterlerse bir haritada birden çok oyun oynatabilecekler. Bu ay CD'den CS 1.5'i kurduğunuzda Ricochet'i görebilirsiniz.

RTCW'A EK PAKET

Return to Castle Wolfenstein için bu yılın sonlarında Enemy Territory adında bir ek paket yayınlanacak. Pa-

farcry | CRYTEK



PC'de diz kapağınızı sallasanız en az yirmi adet tosun gibi FPS oyununa çarparsınız. Ve bu FPS oyunları Kopya Koyun Dolly gibidir. Birbirlerinden ayıramazsınız. Far Cry da bu oyunlardan biri olabilir. Crytek'in geliştirdiği Far Cry'da, bir bağyan (bayan) gazeteci tarafından kiralanan ve Cry adlı botun sahibi olan bir adamı canlandırıyorsunuz. Bu bayan, sizden kendisini adaya ulaştırmanızı istiyor. Adaya geldikten sonraysa, orada garip şeylerin olduğunu ve yerlilerin kaçıştıklarını farkediyorsunuz. Hemen sonra siz de kaçıyor... Hey durun! Kaçmak yok! Hemen sonra olaylar başlıyor. Oyunun haritası oldukça geniş hazırlanıyor. Öyle ki, sahilde botunuzla ilerlerken, adanın taa en uç noktasından düşmanlarınız sizi görebilecek. Oyunda kullanacağınız silahlarsa gerçek hayattakilerle aynı olacak (el bombacığı, sniper, bozuka vs). Far Cry'ın en vurucu yanıysa grafikleri. Oyunda CryEngine adında yepyeni bir grafik motoru kullanılacak. Işık efektleri, su efektleri ve yansımalar çok gerçekçi olacak. Çevre ve karakter modellemeleriyse çok detaylı ve etkileyici hazırlanıyor. Bunun yanında mevsimler de oyuna çok gerçekçi bir şekilde yansıtılacak. Parçalanma efektleri de grafiklerin en iyi yanlarından biri. Far Cry ayrıca deathmatch ve capture the flag gibi mod'larla multiplayer olarak da oynanabilecek. Far Cry, 2003 yılının Eylül ayının herhangi bir Perşembe'sinde (zincirleme ay tamlaması) piyasada olacak.

shininglore | PHANTAGRAM LTD.

Japon-anime tarzı tatlı grafiklerle, yeni bir massively multiplayer online RPG geliyor. Phantagram Ltd. tarafından geliştirilen Shining Lore, diğer RPG oyunlarından çok farklı olacağa benziyor. Oyunda kendi karakterinizi yaratabilecek ve yarattığınız karakterin; cinsiyetini, saçını, eldivenini, ayakkapısını (ayakkabı da denilebilir), kısacası her şeyini kendiniz belirleyebileceksiniz. Karakterlerin hepsi en ince detayına kadar birbirinden farklı olacak. Shining Lore'un grafikleri de oldukça detaylı olacak. Karakterlerde iskelet-animasyon sistemi kullanılacak ve her karakterin 300 farklı animasyonu olacak. Hem de bu animasyonlar karakterin kullandığı silaha bağlı olarak değişecek. Haritada birbirinin aynısı karakterlere rastlamayacaksınız. Oyundaki savaşlar klasik RPG'lerde olduğu gibi yalnızca bir mouse tıklamasıyla yapılabilecek. Yine diğer RPG'lerdeki gibi, oyunda hack-slash sistemiyle ilerleyeceksiniz ve karakterinizi geliştireceksiniz. Shining Lore'un en ilginç yanlarından biriyse karakter sınıfları. Oyunda; mühendis, tasarımcı ve aşçı (Obez Usta gibi tombik tombik aşçılar) gibi sınıflar bulunacak. Ayrıca her karakter için satranç gibi mini oyunlar da olacak ve karakterler bu oyunlarla yeteneklerini geliştirebilecek. Bunların yanında yine her karakterin ayrı bir evi bulunacak. Shining Lore, rutin ve karanlık RPG oyunlarından sıkılanlar için çok iyi bir alternatif olabilir.



nhl2003 | EA SPORTS

EA Sports'un NHL serisi devam ediyor. NHL'in yeni versiyonunda epey yenilik bulunuyor. Bu yeniliklerden ilki, NHL serisine yeni başlayan oyuncular için Beginner zorluk seviyesinin eklenmiş olması. Bu zorluk seviyesi sayesinde, artık sahada istediğiniz gibi 'Lay lay lom lay' diyerek dolaşabiliyorsunuz. Kimse size karışmıyor. Oyundaki bir diğer yenilikse 'On the Ice Sound'. On the Ice Sound, sahada çıkan her sesin yakından duyulmasını sağlıyor. Yani oyuncuların buzda kayma ve pak'a vurma seslerini çok net duyabileceksiniz. NHL 2003'te kontrol sistemi de yeniliyor. Yeni oyunda artık basit tuş kombinasyonlarıyla daha fazla hareket yapabileceksiniz. Bunların yanında oyundaki tekrar sistemi de yenileniyor. NHL 2003'te yeni bir grafik motoru kullanılacak. Bu grafik motoru sayesinde grafikler ve animasyonlar eskisinden çok daha etkileyici olacak. Ayrıca oyundaki yapay zekâ da geliştiriliyor. Oyunda; Play Now, Season-Franchise, Playoffs ve International Tournament olmak üzere 4 ayrı mod bulunacak. NHL 2003 bu sonbaharda sevenleriyle buluşuyor (açık hava konseri gibi oldu).





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

kette, on adet yeni tek kişilik görev ve yine on adet yeni multiplayer haritası olacak. Ek pakette, yeni silahların yanında mühendisler için farklı yetenekler ve Covert Ops Specialist adında yeni bir sınıf olacak. Bu senenin sonlarına doğru yine Wolfenstein'dayız.

CELTIC KINGS

RTS'ciler için çok farklı bir oyun geliyor. Yeni oyunda; Romalı'lar, Kelt'ler, Druid'ler ve Toton'lardan istediğinizi birini seçebileceksiniz. Oyun oldukça kapsamlı olacağa benziyor. Mesela ordularınızı savaşa yollarken yanlarına sınırlı sayıda yemek verebileceksiniz, ama ordunuza daha fazlasını sağlamak için karavan kiralamanız gerekecek. Bu arada, karavanlar ordunuza yemek taşırken kasabadaki köylüleri de unutmamanız gerekecek, çünkü köylüleriniz aç kalırlarsa mutsuz olup isyan çıkartabilecekler. Dev bir haritada geçecek olan oyunda birbirinden farklı 55 birimi kontrol edebileceksiniz. Celtic Kings'in çıkış tarihiyse şu anda belli değil.

GTA 3'E DE EK PAKET VAR!

Uzun bir bekleyişten sonra PC için piyasaya çıkan GTA3'e ek paket geliyor. Vice City adındaki ek paket, GTA'nın Londan 1969'u gibi 80'li yılları yansıtacak. Oyunda ayrıca motosiklet de kullanabileceksiniz.

FULL THROTTLE 2

Efsane adventure oyunu Full Throttle 2 geri geliyor! E3'te de tanıtımı yapılan Full Throttle 2 tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Yeni oyun ayrıca, adventure'ın yanında aksiyon da içerecek. Lucas Arts, Full Throttle 2'nin çıkış tarihi hakkındaysa herhangi bir bilgi vermiyor.

COMMANDOS 3

Commandos da geri geliyor! Pyro Studios'un klasik strateji oyunu Commandos, üçüncü versiyonuyla devam ediyor. Yeni oyunda grafikler biraz daha geliştiriliyor ve aksiyona daha fazla ağırlık veriliyor. Bunun yanında yapay zekâ da eskisinden çok daha iyi olacak.



mystonline
CYANWORLDS



En iyi adventure oyunlarından biri olan MYST (bildiğiniz MYST), online (bildiğiniz online) olarak geri geliyor. Yalnızca multiplayer oynanacak olan MYST Online'da, oyuncular birbirleriyle etkileşime girebilecekler. MYST'in gizemli evreninde geçecek olan oyunda, oyuncular kendilerine yerler alıp binalar kuracaklar ve bu alanlarda yaşamaya çalışacaklar. Oyunda, MYST serisinin tersine, gerçek zamanlı 3D grafikler kullanılacak. MYST Online'da her zamanki gibi canınızı sıkacak kadar zor bulmacalar bulunacak. Her şeye rağmen, yapımcılar, MYST Online'ın oynanışının çok basit olduğunu belirtiyorlar. Oyun Ubi Soft Entertainment'in server'ından online oynanabilecek. 2003 yılında çıkacak olan MYST Online hakkında daha fazla bilgi almak için www.mystonline.com adresine klavye aracılığıyla girebilirsiniz. Mutfak robotuyla siteye girmeye çalışanlar ise siteye giremeyecek (ehem).





wwII:frontlinecommand
GSC GAME WORLD



Chaos Engine, Magic Pockets ve Gods gibi efsane oyunların yapımcısı Bitmap Brothers, yeni bir strateji oyunuyla karşımıza çıkıyor. Bu yaşıma kadar (kazık ebatlarındaki adam yaşı) Bitmap Brothers'ın herhangi bir falsosuna rastlamadım. Şunu çok rahat diyebilirim ki, Bitmap Brothers'ın yaptığı her oyun bir hit'tir. Frontline Command'sa İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Frontline Command tamamen 3D olarak hazırlanıyor. Oyunun diğer RTS'lerden en önemli farkıysa, aynı zamanda çok fazla aksiyon materyalleri de içermesi. Yani Frontline Command'a action-RTS diyebilirsiniz. Oyundaki bir diğer ilk ise, insan duygularının kullanılması. Yani askerleriniz yeri gelince hayal kırıklığına uğrayacak veya korkacak. Bunun yanı sıra askerlerinizin morali bozulabilecek. Eğer askerlerinizin morali bozuk olursa, savaşı kaybetme olasılıkları da artacak. Frontline Command'ın diğer RTS'lerden bir diğer farkıysa, oyunda savaşlara bodozlama giremeyecek olmanız. Devamlı olarak taktik kullanmak zorunda kalacaksınız. Oyunun grafikleri de oldukça detaylı hazırlanıyor. Bu sayede savaş sahneleri oyuna çok gerçekçi bir şekilde yansıtılacak. Frontline Command, bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak.





devastation
DIGITALO



Sevgili okurcular, Devastation adında yeni bir takım tabanlı FPS oyunu şu an itibariyle yapım aşamasında. Oyunun en çarpıcı yanı, çevreyle çok fazla etkileşime girebilmeniz. Mesela oyunda bir varilin üstünde duran şişeyi alıp kırarak kullanabileceksiniz. Devastation'da geliştirilmiş Unreal motoru kullanılıyor. Bu da oyunda çok detaylı grafiklerin olacağı anlamına geliyor. Kan, su ve daha birçok efektin oyuna çok gerçekçi bir şekilde yansıtıldığı belirtiliyor. Oyunun yapay zekası da oldukça gerçekçi olacak. Mesela takım arkadaşlarınıza bir komut verdiğinizde, verdiğiniz komutu anında yerine getirecek. Savaş sırasında da arkadaşlarınız sizi koruyacak. Oyunda 30 farklı silah ve 32'den fazla ortam bulunacak. Devastation'un simulasyon mod'u Counter-Strike'da olduğu gibi daha çok taktik yapmanızı gerektirecek. Arcade mod'uysa Unreal Tournament'te olduğu gibi aksiyon ağırlıklı olacak. Ve aksiyon sahneleri de çok gerçekçi tasarlanıyor. Devastation, 2002'nin sonlarında bu civarlarda olacak. O kadar diyeyim.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

MAX PAYNE 2'NİN YAPIMINA BAŞLANDI!
Max Payne 2'nin de yapımına başlandı. Max Payne 2, ilk oyuna oranla daha uzun sürecek ve grafikler daha detaylı olacak. Ayrıca Remedy, Max Payne 2'nin yapımı için tam 8 milyon doları gözden çıkardı.

FINAL FANTASY XI
Final Fantasy XI, 18 Haziran'da beta testine açıldı. Oyun için önerilen sistemse Pentium 4 ve GeForce 3 ekran kartı. Final Fantasy XI gelecek yıl PC için piyasada olacak.

DRAGON'S LAIR'IN WEB SİTESİ AÇILDI
Dragon's Lair 3D olarak devam ediyor. Dragon's Lair'ın yeni versiyonunda; yeni karakterler, 250 oda ve 43'ten fazla bölüm bulunacak. Oyun hakkında daha fazla bilgi almak için dragonslair3d.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

NEVERWINTER NIGHTS ADD-ON
Bioware, Neverwinter Nights'ı çıkarır çıkarmaz bir add-on yayınladı. Contest of Champions adındaki add-on'da, oyuncular gruplar halinde birbirleriyle savaşıyor. Mod'u, nwn.bioware.com/downloads/modules.html adresinden download edebilirsiniz.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
Codemasters, Soğuk Savaşı konu alan taktik FPS oyunu Operation Flashpoint için yeni bir mission pack yayınladı. Resistance'da 20 yeni campaign, yeni silahlar, yeni arabalar ve yeni haritalar bulunuyor. Ayrıca oyuna yeni multiplayer görevleri de eklenmiş.

SOLDIER OF FORTUNE 2'YE PATCH...
Raven Software'in kanlı manlı oyunu Soldier of Fortune 2 için bir patch yayınlandı. Patch'le birlikte oyuna MP5SD silahı ve 4 yeni harita ekleniyor. Patch'i www.ravensoft.com/soldier2.html adresinden indirebilirsiniz.

Neyse, siz onu bunu bırakın da, kendinizi hazırlayın... Kriz geliyor, Kriz! 2003'te!

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY	
Atlantica	LONELY CAT GAMES
Farscape	RED LEMON STUDIOS
Frogger: The Great Quest	KONAMI
Men in Black II: Crossfire	WILDTANGENT
Unreal Tournament 2003	INFOGRAMES
AĞUSTOS 2002	
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	SIERRA
Robin Hood: Defender of the Crown	CINEMAWARE
EYLÜL 2002	
Colin McRae Rally 3	CODEMASTERS
Bomberman	KONAMI
Syberia	MICROIDS
Hitman 2	IO INTERACTIVE
EKİM 2002	
Age of Mythology	MICROSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS
Ghost Master	EMPIRE INTERACTIVE
ARALIK 2002	
Postal 2	RUNNING WITH SCISSORS
NBA Live 2003	EA SPORTS
Çıkış Tarihi Kesin Olmayanlar	
Asheron's Call 2	MICROSOFT
Black & White 2	LIONHEAD
Blood Rayne	TERMINAL REALITY
Broken Sword 3	REVOLUTION
Command & Conquer: Generals	WESTWOOD
Counter-Strike: Condition Zero	GEARBOX SOFTWARE
Cult	3D PEOPLE
Deus Ex 2	ION STORM
Doom 3	ID
Duke Nukem Forever	GODGAMES
Fahrenheit	QUANTIC DREAM
Hero X	INFOGRAMES
Hidden and Dangerous 2	TALONSOFT
Homeworld 2	RELIC
Legion	STRATEGY FIRST
Medieval: Total War	ACTIVISION
Metal Gear Solid 2: Substance	KONAMI
Nina: Agent Chronicles	LEMON
Praetorians	EIDOS
Project IGI 2	CODEMASTERS
Railroad Tycoon 3	POP TOP
Rainbow Six: Raven Shield	?????
Sims Online	MAXIS
Star Wars: Galaxies	LUCASARTS
Star Wars: Knights Old Rep.	LUCASARTS
Sudden Strike II	FIREGLOW
SWAT 4: Urban Justice	SIERRA
Team Fortress 2	SIERRA
Tom Clancy's Splinter Cell	UBISOFT
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS
Total Annihilation 2	PHANTAGRAM LTD.
Tropico 2	TAKE 2
Unreal 2	INFOGRAMES
Unreal Tournament 2003	EPIC
Quake IV	ACTIVISION
Warlords 4: Heroes of Etheria	UBISOFT
World of Warcraft	VIVENDI
2003	
Impossible Creatures	RELIC

probeachsoccer

WANADOO

Plaj futbolunun en iyi avantajı, maçın hemen akabinde 0.8 saniye koştuktan sonra cup diye denize girebilmenizdir. Dergide çalışmanın en iyi avantajıysa, eee, en iyi avantajıysa, şeydir, şey işte, Haziran sayısının yazıları yazdıktan 0.7 saniye sonra Temmuz sayısının yazılarına başlamaktır (pek avantaj olmadı bu ama olsun). Pro Beach Soccer da bir plaj futbolu oyunudur. Bu plaj futbolunda sporcularınızı ve seyircilerinizi istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz. Mesela isterseniz oyuncuların kafasına bandana takabilecek veya saçını istediğiniz gibi mahvedebileceksiniz. Sonra, oyunda çok basit bir kontrol sistemi kullanılacak, ama buna karşın uçan vole gibi çok fantastik hareketler yapabileceksiniz. Spikeriniz ise bir DJ olacak ve maçı çok dinamik bir şekilde heyecanlı heyecanlı anlatacak. Pro Beach Soccer'da gece maçları da yapabileceksiniz. Oyunun grafikleriyse alabildiğine detaylı olacak. Her oyuncuda 7000'den fazla poligon bulunacak. Bunun yanında oyuncuların surat ifadeleri sabit olmayacak ve saçları dalgalanacak. Ayrıca oyuncuların hareketleri motion capture tekniğiyle yapılıyor. Bu da oyuncularda 1000'den fazla animasyon olmasını sağlayacak. Level dergisi çalışanlarının topunun moralini bozan kalleş oyun Pro Beach Soccer, 2002 yılı içinde piyasada olamasın e mi! Yok! Sinirlenmedim!

ghostmaster

EMPIRE INTERACTIVE

Hayaletlerle ilgili çok ilginç bir oyun geliyor. Ghost Master'ın The Sims'ten tek farkı, insanları yaşatmak yerine onları korkutacak olmanız. Ghost Master'da siz baş hayaleti canlandıracaksınız (hayalet canlandırmak biraz zor olabilir, denemedim). Oyunda The Sims'deki gibi bir evimiz ve bu evin içinde insanlar bulunacak. Yapmanız gerekense, hayaletlerinizi kullanarak insanları korkutup evden kaçırmak olacak, ancak The Sims'de olduğu gibi hayaletlerinizi direk kontrol edemeyeceksiniz. Sadece canınız sıkıldığı zaman ortaya çıkıp, hayaletlerinizin insanları `Booğğğ` diye korkutması için (kusmadan korkutsanız da olur) komut vereceksiniz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde ortaya yeni hayaletler de çıkacak. Bu hayaletlerin kendine has tavırları ve ayrı ayrı korkutma stilleri olacak. İnsanların korkup korkmadığını çığlıklarından anlayacaksınız. Yani tek yapmanız gereken insanlara çığlık attırmak. Ayrıca istediğiniz zaman hayalet arkadaşlarınızla toplantı yapabileceksiniz. Ortamlarsa devamlı olarak değişecek. İşinizi bazen bir parkta, bazen de bir okulda yapacaksınız. Ghost Master tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Bu 3D oyun da 2002'nin Ekim ayında geliyor.

doomIII

ID SOFTWARE

Eğer bu ekran görüntüsü hareket edebiliyorsa, ki ediyor, Doom III bir nedir? Ehem, bu zamana kadar pek çok oyun oynadım ve pek çok oyun oynamakla kalmayıp bu oyunları yazdım, ama Doom III'teki grafik kalitesine yaklaşabilen bir oyuna daha rastlamadım. Eğer, dergiyi kafanıza sokarak ekran görüntüsüne daha yakından bakarsanız, ne demek istediğimi çok iyi anlayabilirsiniz. Doom III'te yeni bir motor kullanılıyor ve bu motor sayesinde, inanılmaz etkileyici ortamlar ve karakterler ortaya çıkıyor. ID Software'den John Carmack, `En çok korktuğumuz şey, insanların bu ekran görüntülerin oyun içinden alındığına inanmamaları` diyor. Doom III multiplayer olarak da oynanabilecek, ama oyunun asıl vurucu kısmı single player olacak. Oyunun single player mod'unun oldukça korkutucu olacağı belirtiliyor. Ayrıca oyunda çok fazla yaratık olmayacak. Yani Serious Sam'deki gibi onlarca yaratık bir anda size saldırmayacak. Bu da oyunun devamlı gerilimli geçmesine sebep olacak. Şimdilik Doom III'ten haberler bu kadar. Oyunun çıkış tarihiyse 2003. 2003'e kadar da screenshot'lara bakıp korkabilirsiniz..



büyükturnuvafinalleribaşlıyor!!!

Level'in, Veezy sponsorluğunda düzenlediği Counter-Strike turnuvasında elemeler sona erdi. İstanbul, Ankara, İzmir, Antalya ve Kıbrıs'ta düzenlenen ön elemelere yüzlerce takım ve binlerce oyuncu katıldı. 4 ay süren bu uzun maratonun sonunda Türkiye'nin en iyi 32 Counter-Strike takımı finallere katılmaya hak kazandılar. Birinci olanın Paris'de yapılacak olan CPL turnuvasında ülkemizi temsil edeceği finallerde kıran kırana bir mücadele olacağına şüphe yok. Finaller 11-14 Temmuz tarihleri arasında Maslak Princess Otel'in Balo salonunda yapılacak. Girişler ücretsiz. İzleyicilere de sürprizlerimiz olacak.

Counter-Strike'a ilgi duyanlar için, en iyi takımları izleyerek deneyim kazanma şansı kaçırılmamalı. Üstelik Türkiye'nin dört bir yanından gelecek olan CS hayranları için ilk büyük buluşma olacak bu. Bütün Level editörlerinin turnuva boyunca sizlerle olacağını söylememe gerek yok tabii. Hepiniz davetlisiniz... bekliyoruz. Unutmayın 11-14 Temmuz, Maslak Princess Hotel.



unrealtournament2003

EPIC MEGAGAMES

Unreal II ile beraber uzun zamandır beklenen Unreal Tournament'ın yeni versiyonu Unreal Tournament 2003, en sonunda beta-demo'suyla karşımızda. Beta-demo versiyonunu test ettiğimiz Unreal Tournament 2003'te, eskisine oranla birçok yenilik bulunuyor. Oyundaki silahların etkileri ve tasarımları tamamen değiştirilmiş. Mesela artık rocket launcher aynı anda altı değil, üç mermi atabiliyor. Bu da oyunun biraz daha zorlaşmasına neden olmuş. Bunun yanında ligtning gun gibi diğer silahlar da tamamıyla değiştirilmiş. Sniper silahınızsa artık lazerli. Unreal Tournament'te olduğu gibi sağ tuşta basılı tutarak zoom yapabiliyorsunuz. Unreal Tournament'teki Domination mod'u, Unreal Tournament 2003'te yerini Double Domination'a bırakmış (-mişli geçmiş zaman eki). Double Domination ikili takımlar halinde oynanıyor. Bu mod'da kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Oyuna yeni eklenen Coop League sayesinde de farklı farklı haritalarda sırasıyla oynayarak lig yapabiliyorsunuz. Unreal Tournament 2003'te; Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag mod'ları da bulunuyor. Instant Action'dan ise hızlı bir şekilde istediğiniz mod'u seçerek oyuna girebiliyorsunuz.





Oyuna; Vampire, Team Regeneration ve Slow Enemy gibi yeni Mutator'lar (power-up da denilebilir) da eklenmiş. Bunlardan Vampire, rakibinize hasar verdiğiniz zaman sizin iyileşmenizi sağlıyor. Team Regeneration ise takımınızın tamamını iyileştiriyor. Yeni Mutator'lar oyunun daha eğlenceli olmasını sağlamış.

Beta-demo versiyonundaki Deathmatch haritaları (Antalus, Asbestos, Flux II), Unreal Tournament'e oranla çok daha geniş ve detaylıydı. Demo versiyonunda grafikler 12x8'den (hımm) 640x480'e kadar çıkabiliyor. Buna rağmen oyunun atmosferi oldukça etkileyici. Karakterler kusursuz değil, ama ortamlarda çok fazla detay bulunuyor. Bunun yanında mimari tasarım da gerçekten çok başarılı. Silahların tasarımları ve patlama-parçalanma efektleri de grafiklerin artıları arasında sayılabilir.

Unreal Tournament 2003, beta-demo versiyonuyla, şimdiden bizden iyi bir puan aldı. Oyunun tam versiyonu çıktığı zaman, çok daha iyi olacağını tahmin etmek pek zor değil. Dimi arkadaşlar?



SAYIMZAMANI

Level ofisinde
geçen ay multi olarak ...

48 saat
Earth & Beyond

28 saat
Warcraft 3

18 saat
Soldier of Fortune II

17 saat
Virtua Fighter 4

9 saat
Super Smash Bros Melee

7 saat
Dark Age of Camelot

5 saat
Halo

3 saat
2002 FIFA World Cup

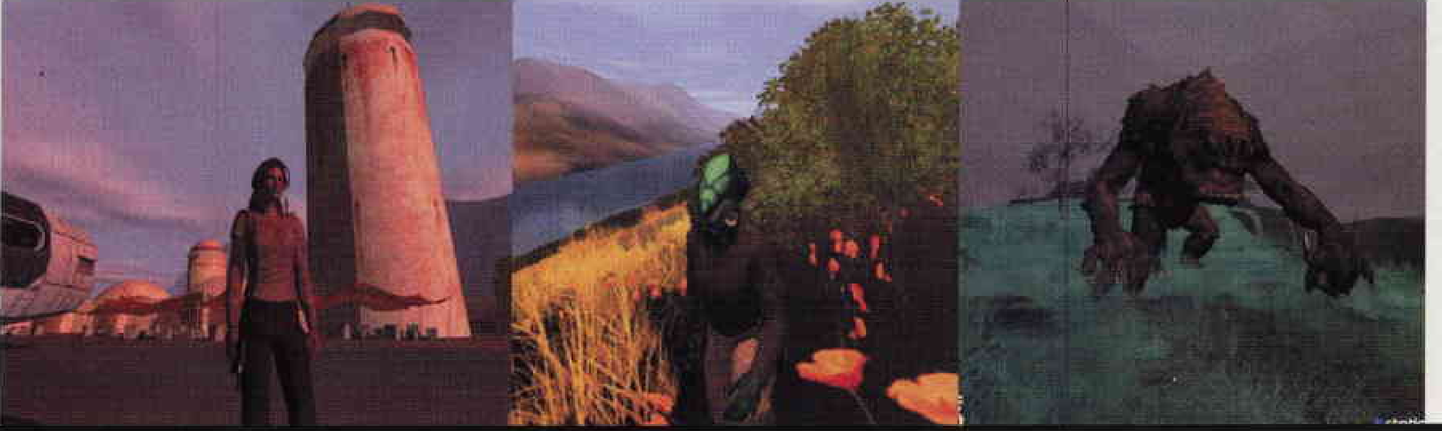
30 saniye
Mayın Tarlası

10 saniye
E.T. The Extra Terrestrial

... Oynandı
(sayıların gerçekçiliği tartışılır)



STAR WARS: GALAXIES



Çok zaman önce, uzak bir galakside...

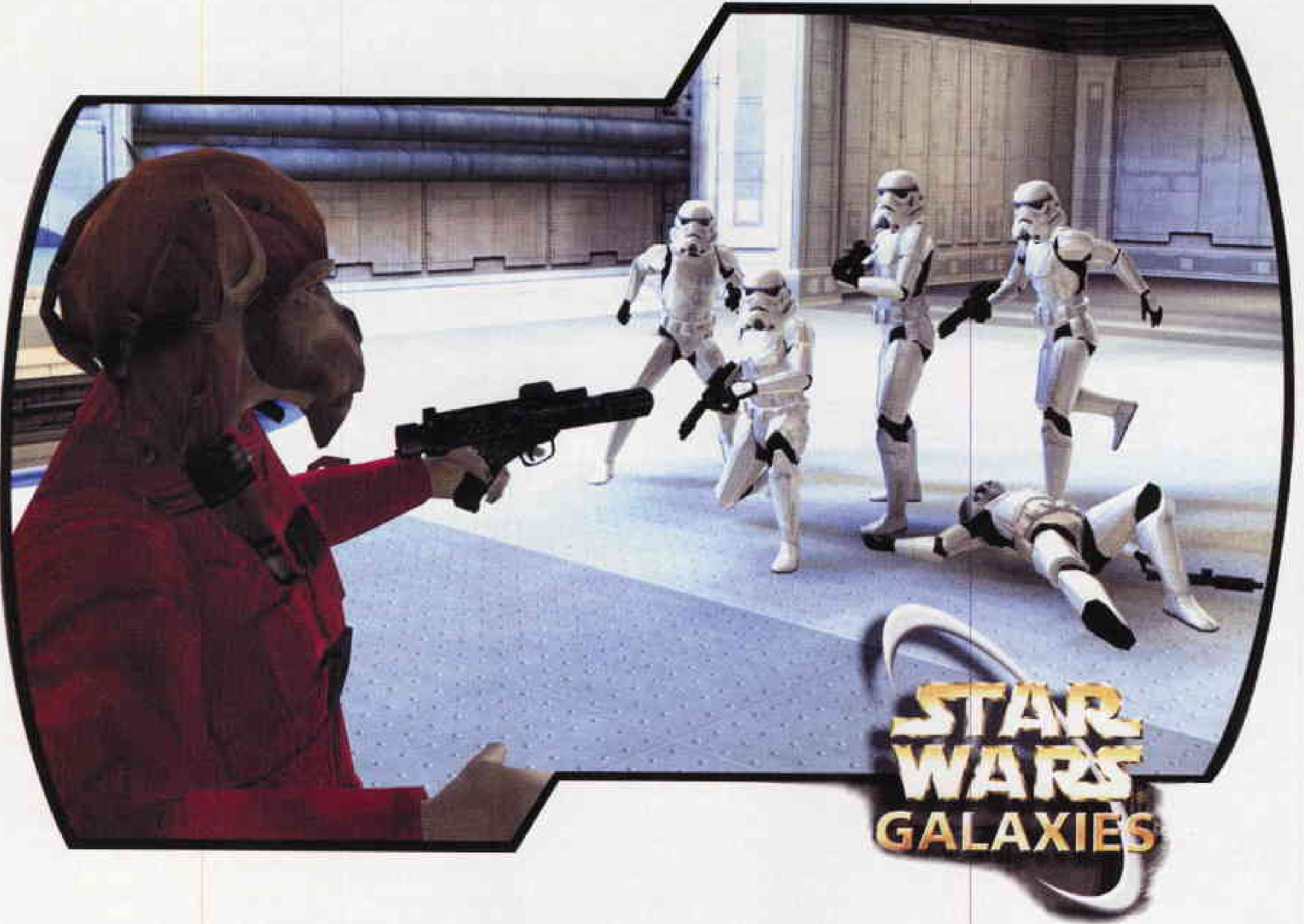
İlk Star Wars filmini gördüğümde tuhaf bir hisse kapıldım, çoğu bilimkurgu filminin kolay kolay veremediği bir histi bu. Tüm o uzay gemileri, yaratıklar, savaşlar ve daha bir sürü şeyi içinde barındıran o tuhaf, o uzak galaksi aslında bana şu an yaşadığımdan daha "tanıdık", daha "doğal" geliyordu. Belki bunda Geroge Lucas'ın o evreni tasarlarken pek çok insanın katkılarından ve yakın çağ tarihinden bolca faydalanmış olmasının büyük payı vardır. Ancak bu durum üzerine bir miktar meditasyon yaptığımda ben dahil pek çok insanı Star Wars dünyasına bu denli büyük bir kuvvetle çeken unsurun aslında çok daha başka, çok daha basit olduğunu farkettim. Ben galaksinin uzak bir köşesindeki basit bir gezegenin üzerinde yaşayan ilkel bir ırkın az gelişmiş bir üyesi olmaktan çok daha fazlasını arzuluyordum. Coruscant'ın çeşitli ırklarla dolu caddeleri, galaksinin dört bir yanına gitmeyi mümkün kılan uzay gemileri, öğrenilecek sayısız yeni bilim, tanışılacak sayısız yeni kültür, yani neredeyse sonsuz gibi görünen bir bilgiye ulaşma imkanıydı beni çeken.

Her ne kadar gerçek yaşamda bunlara kavuşma ihtimalim bir maymunun muz kabuklarını kullanarak uzay gemisi yapabilmesiyle aynı seviyede olsa da, en azından sanal dünyada bu tür bir tecrübe yaşama şansım tamamen sıfır değil. Yalan söylemeyeceğim, Sony Online ve Lucas Arts bu projeyi duyurduklarında olaya hayli büyük bir şüpheyle yaklaştım. Ne kadar karmaşık gibi görünseler de bugüne dek yapılmış hemen tüm MMORPG oyunlar istisnasız olarak yaratık avlamak ve seviye atlamak gibi basit konseptlerin etrafında dönüp durmuştur. Ve her ne kadar Tolkien'ın temellerini attığı fantastik dünyalardan hoşlanıyor olsam da, uzayda geçen, +5 Lightsaber Of Heavens kullanarak Ewok kesmeye gidilen bir Star Wars MMORPG fikri beni bir hayli boğuyordu. Tamam, Ewok kesme fikri o kadar kötü değil belki ama...

Sanal Devrim...

Ve fakat Galaxies hakkındaki tasarım verileri akmaya devam ettikçe işlerin pek o kadar basit olmadığını anlamaya başladık. Sony Online ve Lucas Arts kesinlikle bugüne dek alışmış olduğumuz tarzın dışına çıkacak, gerçekten de farklı bir kimliğe bürünüp, yaratık kesmekten çok daha fazlasını yapmanıza imkan tanıyacak bir oyun hazırlıyorlar. Evet, belki bugüne dek aynı şeyi çok fazla oyun iddia etti ve hiçbiri de alışılmış kalıpları o denli kırmayı başaramadı. Ancak Galaxies bunu gerçekten başaracak gibi görünüyor. Oyunun ana tasarımı hakkında edindiğimiz son bilgiler Galaxies'in tüm oyun piyasasını sarsacak fikirlerle dolu olduğunu gösteriyor.

Herşeyden önce Galaxies zaman dilimi olarak Yavin Savaşı'ndan ve ilk Death Star'ın yok edilmesinden hemen sonra ki günlerde geçiyor. Bu dönemde Empire ve Rebellion arasındaki galaktik iç savaş hayli harlanmış, bununla birlikte çoğu sistemdeki alışılmış düzenler bozularak ortama



kaotik bir belirsizlik hakim olmuştur. Her iki tarafın da üstünlük sağlamadığı Tatooine gibi uç gezegenlerde özellikle Hutt gibi yasadışı organizasyonlar hayli etkili olmaktadır.

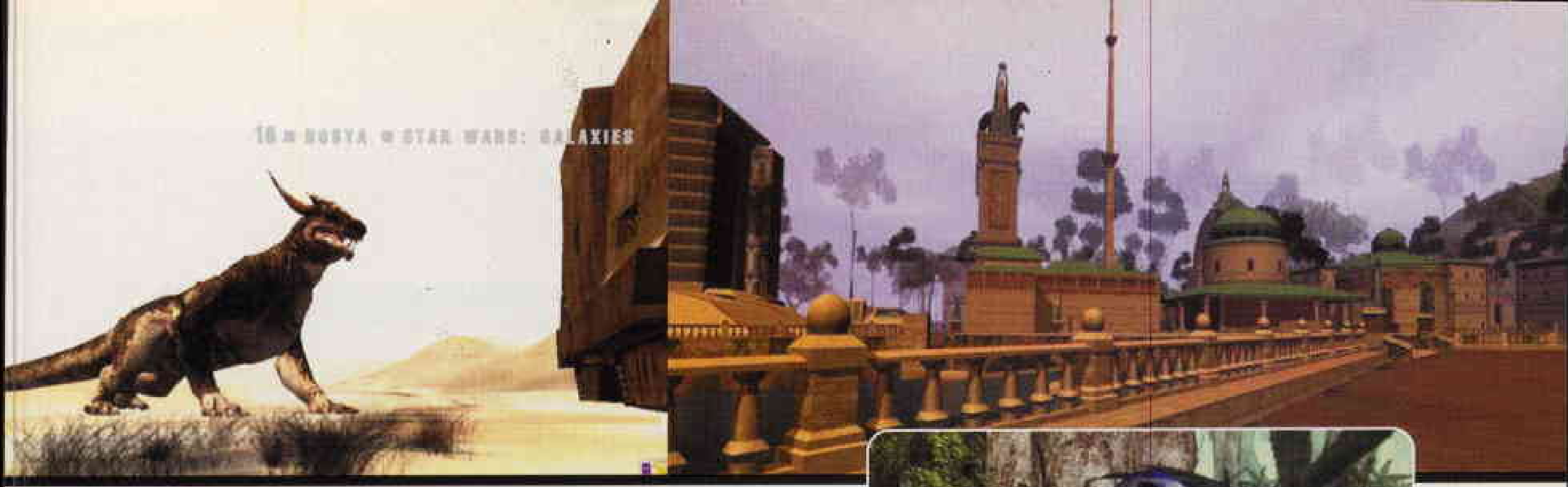
Oyun piyasaya her biri bugün oynanan MMORPG dünyaları kadar büyük olan bir dizi gezegenle çıkacak, zaman içinde bunlara yenileri eklenecek. Tatooine, Naboo, Corellia, Yavin 4, Endor, Talus ve Dathomir oyunda olması şimdilik kesinlik kazanmış olan gezegenler. Çoğu insanın beklentisinin aksine Coruscant oyunda yer alamayacak. Bunun iki temel sebebi var, öncelikle bu gezegen tamamen Empire yanlısı olduğundan, doğal olarak diğer herhangi bir fraksiyondan olanlara burada yaşam hakkı tanınmayacaktır. İkinci önemli sorun ise Coruscant'ın tam anlamıyla modellenmesinin bugünkü bilgisayar teknolojisi ile hayli zor olması. Bu şehri barındırmak sunuculara inanılmaz bir yük getirecektir ve oyuncuların sahip olacağı en güçlü bilgisayarın bile bununla baş etmekte zorlanacağı düşünülüyor. Bu yüzden oyun açısından pek fazla bir getirisi bulunmayan bu gezegenin en azından ilk dönemlerde oyuna dahil edilmesi düşünülmüyor. İlk dönemlerde gezegenler arası ulaşım çeşitli yolcu gemileri ile sağlanacak, ancak daha sonra eklenecek olan bir program pakedi oyuna uzay gemileri ve serbest uzay yolculuğu seçenekleri de eklenecek. Şüphesiz çok sayıda oyuncu bir X-Wing ya da Corellian Transport edinmek isteyecektir.

Kimsin Sen?

Oyuna ilk başladığınızda sizi bir imparatorluk gümrük memurunun karşılaması ve pasaportunuzu incelemesi söz konusu, en azından oyuna katılma ekranı için şu an geçerli görünen fikir bu. Burada ırkınızı, fiziksel özelliklerinizi ve çeşitli yeteneklerinizi belirleyeceksiniz. Ancak bu durum alışılmış bir "Elven Archer" tanımlayıp kulak uzunluğunuzu saptamaktan çok daha ötede olacak. Herşeyden önce ırklar birbirlerinden hayli farklı ve vücut özellikleriyle oynayarak tamamen kendine has bir karakter tasarlama imkanınız var. Bunun dışında ırkların temel özelliklerinden kaynaklanan bazı kısıtlamalar da mevcut olacak. Mesela Wookie karakterle oynamak isterseniz, bu ırkın sadece kendi dillerini konuşabildiklerini, galakside yaygın kullanılan ortak dil Basic'i konuşamadıklarını göreceksiniz. Bu durumda bir Wookie için diğer ırklarla anlaşırken mimik ve hareketlerin önemi daha da artacak.

Ancak mimik ve hareketler sadece Wookie için değil, tüm ırklar için önemli. Basit komutlarla karakterinizin yüz ifadesini, duruşunu ve ruh halini değiştirmeniz mümkün olacak. Böylece kızgın, umarsız, korkmuş ya da benzeri bir ruh haline girebilir, karşınızdakine çok daha derin etki edebilirsiniz. Bunların haricinde oyunda bir de "sosyal hareketler" var, mesela bir komutla durduğunuz yerde hafif bir dansa başlayarak "parti" moduna girebilir, ya da konuşurken devamlı etrafa tedirgin tedirgin bakarak karşınızdakini de kıl edebilirsiniz.

Oyunu kendi gözünüzden ya da dış kameradan oynamak mümkün. Burada kullanıcı arabirimi bugüne dek görülmemiş derecede basit ve kullanışlı bir hale getirilmeye çalışılıyor. Etkileşim kurmak istediğiniz nesne ya da kişiyi ekrandaki nişangah ile seçebilir, klavyenin üstündeki F tuşları ve fare yardımıyla tüm komutları verebilirsiniz. Çoğu zaman sağ tuşla tıklamak çeşitli etkileşim menülerini açacaktır. Bu arabirim özellikle klavyedeki tuş karmaşasını







tamamen ortadan kaldırmayı, böylece klavyeyi sadece konuşmak için kullanmanızı hedefliyor. Öyle ki yazmaya başlamadan önce ve sonra Enter tuşunu kullanmanıza bile gerek olmayacak. Konuşmalar hem Chat satırında, hem de karakterlerin konuşma balonlarında yer alacak, böylece sohbeti izlemek kolaylaşacak.

Level 50 JEDI!

Galaxies programcıları temel karakter tasarımları ve gelişimi açısından bugüne dek yapılmış tüm oyunlardan farklı bir yol izlemeyi seçmiş. Oyunda yeteneklerinizi geliştirmek için yine tecrübe kazanmanız gerekecek tabii ki, ancak diğer MMORPG'lerle olan benzerlik burada bitiyor. Herşeyden önce bu oyunda "Level-Up" olayı kesinlikle yok, yani Level 50 Bilmemne olmak için etrafta koşturup durmayacaksınız. Oyuna girerken seçtiğiniz yetenekler o işle ilgili olarak uğraştığınız nispette gelişecekler. Bu durum hemen her konuda hayli uzun bir çıraklık dönemi geçirmek anlamına geliyor, çünkü oyun yapısı itibariyle birkaç makro atayıp, sonra da bunların tuşları üzerine ağırlık koyarak işe ya da okula gitmenizi imkansız kılıyor.

Öte yandan bu durumun getirdiği bir büyük avantaj ise karakterinizin ille de başlangıçta yaptığınız seçimde saplanıp kalmaması anlamına geliyor. Gerçekte bu oyunda herhangi bir karakter sınıfı mevcut değil, yani eğer bir noktada Mos Eisley'de taverna işletmekten sıkılırsanız, tası tarağı toplayıp başka bir gezegende ödül avcılığı ya da droid tamirciliği yapmaya gidebilirsiniz. Oyundaki pek çok yetenek etraftaki diğer NPC ve oyuncu karakterlerden öğrenilebiliyor, ne var ki belirli yetenekleri kazanmak ve hele bunlarda Master seviyesine ulaşmak için Guildlere başvurmanız gerekecek.

Oyunda karakter sınıfları ve seviye atlama olmadığı gibi, alışılmış "yarı-tanrılaşma" durumu da söz konusu değil. Daha açık konuşmak gerekirse zaman geçip de daha tecrübeli bir savaşçı haline gelmeniz, temel istatistiklerinizin değişeceği anlamına gelmiyor. Sağlık, mana, zeka, kuvvet ve diğer tüm değerler başlangıçta neyse öyle kalacak, yani bir süre sonra bir ton laser yemesine rağmen bir türlü ölmek bilmeyen bir hilkat garibesi haline gelmeyeceksiniz. Oyuna yeni giren bir çaylağı öldürebilecek bir laser atışı, aynı zamanda oyunu belki de yıllardır oynayan bir Jedi ustasını da aynı şekilde nakavt edebilecek. Ancak ne var ki bu noktada üzerinizdeki ekipman ve ustalaşmış olduğunuz yetenekler büyük önem kazanacak. Karakteri dengeli gelişmiş ve yetenekli bir oyuncuyu devirebilmek, güçlü silahlar ve şanstan ziyade benzer ölçüde yetenek ve oyun bilgisi gerektirecek. Bu da şüphesiz gerçek oyuncularla diğerleri arasındaki o önemli çizgiyi belirginleştirecektir.

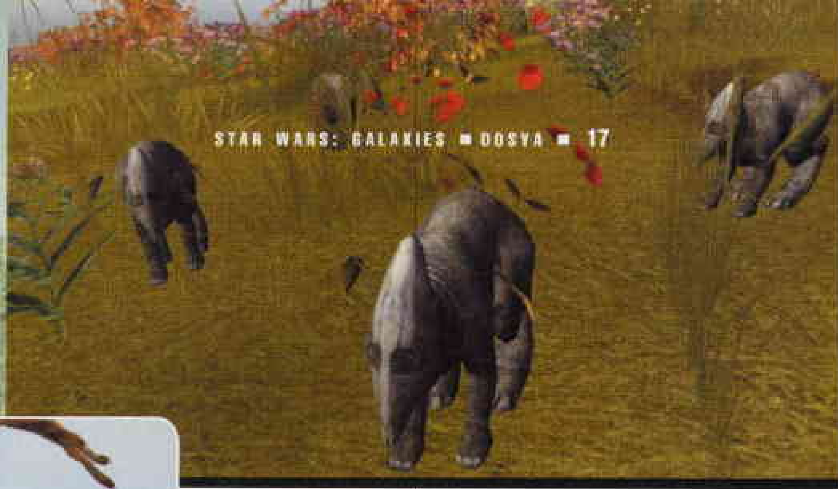
Biz Bir Toplumuz!

Galaxies belki de gerçek hayatın bile size sunmadığı kadar çok seçenek sunacak olan bir oyun. Tasarımcılar oyunu diğer yapımlar gibi NPC'ler tarafından verilen statik görevlerin değil, toplumsal ilişkilerin etrafında dönecek biçimde kuruyorlar. Ve siz bu dünyada aklınıza gelen herhangi bir işi yapabilirsiniz. Ancak tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi herşeyi tek başınıza yapmanız mümkün değil, yani ister istemez toplumun diğer üyelerine muhtaç olacaksınız. Esasen oyunun hemen her anı bu dünyayı paylaşacak olan "gerçek" oyuncuların arasındaki etkileşimi güçlendirmek ve oyunun akışını böylece yönlendirmek üzerine kuruluyor.

Şimdi burada biraz uzun ve karmaşık bir örnek vererek toplum içi ilişkileri kafanızda canlandırmanıza yardımcı olayım. Diyelim ki Tatooine'de bir kasabada yaşayan, kendi halinde bir silah imalatçısı olmayı seçtiniz ve kafanızda hayli etkili bir laser tüfeği imal etme fikri var. Eğer bu konuda eğitiminiz varsa, oturup kendiniz bir silah planı çizebilirsiniz, aksi takdirde ihtiyacınız olan temel planları ve tabii ki hammaddeleri başkalarından satın almanız gerekecek. Hammadeyi yakındaki bir hurdacıdan sağladınız, belki de bu konuda size Jawalar yardımcı olur, bilinmez. Silah planları için ise Naboo'daki bir tasarımcı ile anlaştınız. Bu noktada size planları getirmesi için bir adam kiralayabilirsiniz, bu kiralama işi bir başka oyuncu için Quest niteliğinde bir olaydır, ona hem para, hem de tecrübe kazandırır. Tabii size planları satan arkadaş ta bu işten hem para, hem de tecrübe kazanıyor olacak.

Anlaştığınız kişi planları almak için Naboo'ya uçuyor, ancak sonradan bunları size getirmek yerine kendine saklamayı yeğliyor, yani bir nevi kazık atmış oluyor. Ancak unuttuğu bir konu var, sizinle anlaşma yaptığı anda bir "sözleşme" meydana getirmiş oluyor. Sözleşme ihlal edildiği anda ya sizin ihbarınızla, ya da otomatik olarak sunucu tarafından bu arkadaşın suç işlediği duyuruluyor, otoriteler durumdan haberdar ediliyor. Bu arkadaş aynı zamanda adının evrenin çeşitli noktalarındaki ödül listelerine eklendiğini de hayretler içerisinde müşahade ediyor. Bu noktada artık peşine ödül avcıları düşebilir, tabii ki bu da bir başka oyuncu için bir Quest haline geliyor. Ödül avcısı suçlu elemanı enseleyip otoriteye teslim







ediyor, sonra da planları size getirip hem para, hem de tecrübe kazanıyor.

Şimdi elinizde hem malzeme, hem de planlar var, siz de oturup silahınızı yapıyorsunuz. Oyuncular tarafından üretilen tüm malzemeler o kişinin adını ve kodlamasını taşıyan bir etiketle işaretleniyorlar, yani tüfeğinizi bir gün başka bir elemanın elinde, galaksinin bir başka noktasında görebilirsiniz. Ancak silahı bitirdiğiniz anda tecrübe kazanmıyorsunuz, yani günde on tane uyduruk tüfek imal etmenin hiçbir anlamı yok. Bu tüfeği götürüp satıyorsunuz ve paranızı alıyorsunuz. Elinize sağlık, tüfek mükemmel olmuş! Öyle ki kullanan oyuncu bundan çok memnun kalıyor, devamlı o silahı tercih ediyor, adınızı etrafa yayıyor. Bunu duyanlar tüfek almak için size geliyorlar ve daha çok tüfeğiniz, daha çok oyuncu tarafından kullanılıyor. Ve işte size tecrübe kazandıran da tam bu oluyor! Sizin elinizden çıkan ürünler ne kadar çok kişi tarafından ve ne kadar uzun süre kullanılırsa, siz de o süre boyunca devamlı tecrübe kazanıyorsunuz. Programcılar bu konuya öyle büyük önem veriyorlar ki, tüm oyunda büyük ve canlı bir ekonomi kendiliğinden oluşacak, ayrıca oyuncular tarafından üretilen malzemeler herhangi bir yerden edinebileceğiniz ekipmanlar içinde en güçlü, en iyileri haline gelecek.

Kendi Kasabam...

Diyelim ki tüfek imalatı olayını aştınız, işin ustası, iyi para kazanan biri oldunuz. Neden işleri büyütmüyorsunuz? Bunun için yanınıza birkaç çırak almanız yeterli. Siz onlara bildiklerinizi öğretiyorsunuz ve işin en güzel tarafı bu sayede onlarla beraber tecrübe kazanıyorsunuz! Tabii o esnada bir öğrencinizden hiç bilmediğiniz bir konuda ders almanız ve o yeteneği kazanmanız da mümkün. Derken bir silah tasarımcısı, bir madenci ustası ve bir tüccar size gelip güçlerinizi birleştirmeyi öneriyor. Hep beraber yaşadığınız kasabayı terkediyor, yanınızda öğrenci ve malzemelerinizle uzaklara gidiyorsunuz. Bir miktar arazi edinip üzerine kendi binalarınızı ve atölyelerinizi kuruyorsunuz, tabii yine diğer ustalardan yardım alarak. Silah imalatı sizi kesmiyor, bir de kalkıp Guild kuruyor, burada yeni gelenlere bildiğiniz konularda eğitim veriyorsunuz. Derken küçük kasabanıza bir tavernacı, birkaç dansöz, bir hurdacı, birkaç yeni tüccar geliyor ve bir de bakıyorsunuz ki haritada büyük, önemli bir şehir haline gelmişsiniz. Tabii bu şehire bir vali, bir sürü bürokrat, güvenlik görevlileri, teknisyenler, kanunlar ve daha bir sürü şey gerekiyor. Uzun lafın kısası olasılıklar neredeyse sonsuz!

Tabii bazıları ille de Jedi olmak hevesindeler, burası şüphesiz. Her ne kadar her oyuncunun Jedi haline gelebilmek için eşit şansı olsa da, esas sorun bunu nasıl başaracağınız. Unutmayın ki o dönemde etrafta sadece iki Jedi ve iki de Sith var. Jedi haline gelmek tıpkı gerçekten olması gerektiği gibi çok uzun bir eğitim ve çaba gerektirecek. Ayrıca Jedi olmanın yolu her karakter için farklı olacağından, birileri bunu başarsa bile etrafta nasıl yaptığını anlatması kimsenin işine yaramayacak. Bunun haricinde Jedi olmayı başaranları gerçekten de çok zor bir hayat bekleyecek, çünkü İmparator ve Darth Vader "Force" içindeki dalgalanmaları sezip mutlaka peşinize bir sürü Bounty Hunter takacak. Benim tahminim o ki bu oyunda asla bir ya da ikiden fazla Jedi oyuncu göremeyeceğiz, onlar da çoğu zaman kendilerini ortamda göstermeye tırsacaklar.

Ancak ille de "büyücü" olmak isteyenler için farklı seçenekler de olacak. Mesela bir Twi'Lek dansözünü seyretmek morali yükseltip sağlığı düzeltecek, bu da dansözlerin hayli iyi para kazanması demek oluyor. Buna ek olarak ortamda teknoloji konusunda ilerlemiş pek çok karaktere ihtiyaç duyulacak, ki bence Speeder tasarlamak ve imal etmekle "Levitation" parşömenleri pazarlamak arasında çok ta fazla bir fark yok. İleride pilot, uçuş teknisyeni, navigatör gibi hayatı uzaydaki dev gemilerin ya da yörünge istasyonlarının içinde geçen karakterler haline gelmeniz de mümkün olabilir.

Koca Bir Evren...

Oyundaki her gezegen kendi ekolojisini, yerel türlerini, görülmeye değer özel bölgelerini ve tam anlamıyla yaşayan yerleşim merkezlerini içerecek biçimde tasarlanıyor. Ancak burada çok önemli bir değişiklik daha var, oyunda gidip yaratıkların çıkmasını bekleyeceğiniz "av bölgeleri" bulunmuyor. Aksine oyun yaratık popülasyonunu oyuncuların bulundukları bölgeye göre ayarlıyor. Yani hiç beklemediğiniz anda, tam güvende olduğunuzu sanırken bir Sand Dragon ile karşılaşıp altınıza edebilirsiniz! Bu yüzden devamlı dikkatli olmanız gerekiyor, özellikle yerleşim bölgelerinin dışına çıkarken.

Evet, Galaxies ile ilgili elimize gelen yeni bilgiler şimdilik bu kadar sayılır. Lucas Arts oyunun Beta testi aşamasına bu yaz sonunda başlayacak, bunun için Amerika içinden gerekli sayıda ve özellikteki oyuncuların toplanmasına başlanmış durumda. Biz de Level olarak bu oyunu yakından takibe devam edecek, elimize yeni veriler geçtikçe bunları size ulaştırmaya devam edeceğiz. ⊙

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01. 2003
Tür • MMORPG	
Yapım • Sony Online-Lucas Arts	
Dağıtım • Sony-Lucas	
Bize Göre • Galaxies hiç şüphesiz MMORPG oyunlarının kısa tarihindeki belki de en önemli devrimi gerçekleştirecek.	










XBOX
XBOX




LIVE IN YOUR WORLD.
PLAY IN OURS.







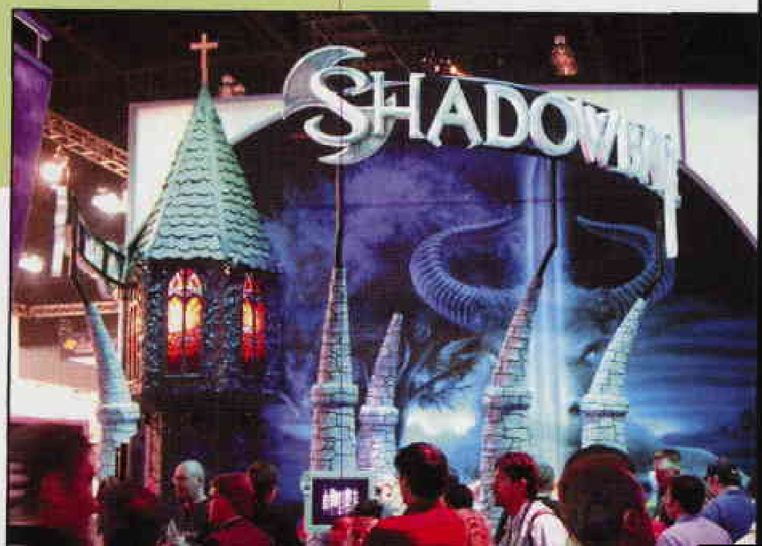
20 Mayıs Pazartesi 06:30 Atatürk Havaalanı

(İki Level editörü havaalanının kapısından girerler.)
Tuğbek: Gidiyoruz be Sinan'ım nihayet. Altını üstüne getirecez Amerika'nın.
Sinan: Getiririz de hele şu oyunları oynayalım. Doom III'ü oynayabilecek miyiz bakalım. İnşallah video göstermezler sadece.
Tuğbek: Oynarız oynarız. Şu ecnebi diyarlara açılalım hele.
(Pasaport kontrolün önüne gelirler)
Sinan: Buyrun Tuğbeğim geçin.
Tuğbek: Olmaz valla üstümsünüz siz önden buyrun.
Sinan: Madem öyle diyorsun.
Pasaport Memuru: Pasaport, kimlik, ehliyet, ruhsat...
Sinan: Buyrun memur bey.
PM: Hmmm.. hmm... geçebilirsiniz iyi uçuşlar.
Sinan: Denk yuu...
PM: Tamam geç geç.. Sıradaki...
Tuğbek: Buyrun memur bey... Pasaport, kimlik, ehliyet, 8 vesikalık, ikametgah, nüfus sureti, irsaliye, diş röntgeni. Hebee hazırlıklı geldim de biraz.
PM: Hmmmm... hmmm.. hm! Sen askerliğini yaptın mı?
Tuğbek: Yok amirim kısmetse 8 sene sonra falan.
(Pasaport Memuru çaktırmadan konsolun altındaki bir düğmeye basar)
PM: Bir saniye bekleticem seni.
Tuğbek: Bekleriz canım kaçmıyo ya Amerikanya.
Sinan: Noldu Tuğbek sorun mu var?
Tuğbek: Yok beklicekmişim bir saniye. Sistemde sorun var herhalde.
Sinan: İyi bekleriz canım.
Tuğbek: Amirim teknik bir sorunsa el atarız. Bizim sporumuz sonuçta.
PM: Yok teknik sorun değil birini bekliyoruz.
Tuğbek: Neden ki? Kimi bekliyoruz?
PM: Bu arkadaşı.
(Tuğbek'in arkasında iri bir gölge belirir)
İri Memur: Bu arkadaş mı?
PM: Evet.
İM: Gel bakalım sen.
Tuğbek: Ama ama niye? Nereye gidiyoruz?
Sinan: ???
İM: Askerden kaçarsın sen haa! Gel gel...
Tuğbek: Kaçmak mı? Ne kaçması tecilliyim ben daha iki sene. Bur götürme beni.. İmdaaat!!
Sinan: Nereye götürüyorsunuz onu! Durun... Bırakın...
PM: Sen dur bakalım orda... sakin!
İM: Sen de kıpraşma yürü.
Sinan: Tuğbeeekkk!
Tuğbek: Sinaann!
PM: Kıpraşma!!!
İM: Kıpraşma!!!
Küt küt, çıtonk...
Kahramanlarımız için dünya kısa bir süreliğine kararır.

22 Mayıs Çarşamba 13:25 Los Angeles Convention Center

(Sinan'ın telefonu çalar. Dıııııtt... Dıtıııt...)
Sinan: Hello...
Tuğbek: Hello hello... Nasısın Sinan'ım neler yapıyon orda?
Sinan: Tuğbek! Olum ne aramadın, sormadın. Ne oldu, serdesin askere mi aldılar?
Tuğbek: Yok almadılar. Tecilim var alamazlar abi. Bir yanlış anlama olmuş işte.
Sinan: Tüh yaa... Pisi pisine kaçırdın fuarı desene. Ah görsen, nasıl deli gibi güzel, nasıl bilemezsin. Aklına gelen gelmeyen her oyun var. Yeni bir Rainbow Six yapmışlar tam senlik.
Tuğbek: Üzülme be Sinan'ım. Aslında pisi pisine kaçırmış sayılmam.
Sinan: Olurmu ya! Bir anlaşmazlık yüzünden... Lord of the Rings'in bir oyunu var Two Towers diye. Ah tam senlik nasılda seversin Tolkien'i.
Tuğbek: Cidden mi? Electronic Arts'ın ki mi yoksa Sierra'nın mı?
Sinan: Electronic Arts'ın valla. Bir de stand yapmışlar filmde kullanılan orjinal kılıçlar oklar falan var.
Tuğbek: Ne duruyoruz o zaman oğlum. Gidip bakalım hemen?
Sinan: Nasıl ya ne durması?
Tuğbek: Yanında duruyorum ya.
Sinan: E...?
(Sinan bir döner sahına... Amanın! Kucaklaşırlar falan filan tatil. Bu arada telefonu kapamayı unuturlar feci fatura yazar.)
Sinan: Nasıl oldu oğlum nasıl bir günde ayarlayıp geldin?
Tuğbek: Bileti hemen bir gün sonrasına ertelemiştim. Sonra emniyete gittim sabahtan. Hemen hallettiler sağ olsunlar. Emniyetin yarısı Level okuyormuş da haberimiz yokmuş.
Sinan: Nasıl sevindim bir bilsen. Buralarda tek başıma öksüz çocuklar gibiydim... Çok duygulandım ya... Ya ağlamak istiyorum...
(Sinan'ın gözleri dolar ağlamaklı olur)
Tuğbek: Tamam tamam... Nerdeymiş bakalım bu filmin kılıç kalkanları... hadi göster...
Sinan: Hadi yürü o zaman...





Barbarian

Çıkış Tarihi: Ağustos 2002

E3'te görmeyi en çok istediğim oyunlardan biriydi Barbarian. Çünkü Commodore 64'de en çok oynadığım oyunlardan biriydi. Yıllar sonra oyunun ismini uzaktan görünce nasıl heyecanlandığımı bir ben biliyorum. Görür görmez koşa koşa başına çöktüm. Sinan'la birlikte birer gamepad kaptık. Oyun hem Xbox hem de PS 2 için çıkacak ama bizim oynadığımız sistem PS2'ydi. Oyun elbette 3D'ye geçmiş ve grafikler çok hoş. Sadece barbar değil başka tür adamlarda eklenmiş ve aynı anda dört kişi oynayabiliyor. Multiplayer'ı oldukça zevkli ve hinlik yeteneği gerektiriyor. PC'nin yönettiği iki adamla kahramanca dövüşen Sinan da, arkadan yaklaşıp kılıcı sırtına yapıştırdığımda, bunu anlamış oldu. Dört kişi aynı anda kapıştığı için sürekli sırtınızı kollamak zorundasınız.

Oyunun oynanışı oldukça kolay. Çok fazla ekstra hareket ve kombo yok. Single-player'ının tutacağını pek sanmam ama dört arkadaş bir araya gelip oynamak çok zevkli olacak. Oyunda en çok merak ettiğim şey şöyle kılıcı kafamın üzerinden çevirip karşımdakinin kafasını alıp alamadığımdı. Bayağı uğraştım ama öyle bir hareket bulamadım. Umarım benim beceriksizliğimdir.

Tuğbek

Final Fantasy XI

Çıkış Tarihi: 2003 Başı

Final Fantasy'nin hayranlarına müjde. Artık oyunun fanları bir araya gelip hep birlikte oynayacaksınız. Serinin son oyunu Final Fantasy XI devasa online tipinde. Oyunun E3'de gösterilen demosu çok hoş gözüküyordu. Özel olarak açılan serverda sürekli sekiz kişi bidi bidi koşturup duruyordu ortalıkta. Ama gel gör ki ben oynayamadım. Çünkü oyun henüz sadece Japonca. Bu yüzden sadece fuara gelen çekik gözlüler oynayabildi.

Grafikler Final Fantasy X'dan daha zayıf elbette. Üstelik arada oyun yavaşlıyormuş gibi geldi bana. Sanırım Network işin içine girince Playstation 2 bir parça zorlanıyor. Oyundaki alanlar ise devasa. Final Fantasy'de evren zaten hep çok geniş olmuştur ama bu sefer cidden git git bitmeyen türden.

Oyun artık tamamlanmış ve fuarda gösterilen son versiyonuydu. Kısa süre sonra Japonya'da piyasaya çıkacak. İngilizce versiyonu ise 2003'de geliyor. Şimdi sıkı durun, oyunun İngilizce versiyonuyla birlikte PC versiyonud a çıkacak. En azından Square öyle olacağını söylüyor. Artık hangi bir online oyunu oynayacağız bilemiyorum.

Tuğbek

22 Mayıs Çarşamba 14:20 Los Angeles Convention Center

Sinan: Tuğbek...
Sinan: Tuğbeeek!!!
Tuğbek: Ha ne! Ne dedin..
Sinan: 45 dakikadır o camekana yapıştın kaldın. Daha binlerce metrekare fuar alanı var gezilecek.
Tuğbek: Bak bak, ne güzel yapmışlar Elf Miğferlerini!
Sinan: Tuğbek gidelim hence artık. Bak Doom III var Deus Ex II var Warcraft III var daha.
Tuğbek: En güzel ok Legolas'ınki ama bence...
Sinan: Tuğbek yeter ama bir oka daha kaç saat bakabilirsin?
Tuğbek: Gerçeği filmdekinden daha güzel. Keşke dokunabilsem.
Sinan: Tuğbek dinlemiyorsun beni ama sen ya! Gidelim diyorum.
Tuğbek: Evet evet dokunmalıyım.
Sinan: Tuğbek kendine gel... İyi misin?
Tuğbek: Dokunmalıyım... sevmeliyim. Kıymetlilerim benim kıymetlimisss. Tısss...
Sinan: Tuğbek napıyon olum. Bur devirecen camekanı!
Tuğbek: Kıymetlilerimsss.... Sisss benimsinisss...
Sinan: Tuğbeeeek!!!
(Şangır! Şagarank! Cilling Çınnk!)
Tuğbek: Nnaaaaa!!!

Delta Force: Black Hawk Down PC

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu







Black Hawk Down filmi çok başarılı olunca NovaLogic atlayıp hemen filmin isim hakkını almış, hatta yeni Delta Force'u bu isimle hazırlamış bile. Oyunun başına geçince ilk olarak serinin oldukça yol katettiğini fark ediyorsunuz. Hayal kırıklığı yaratan Land Warrior'dan sonra Black Hawk Down iç açıyor. Her şeyden önce grafik motoru yenilenmiş. Yine geniş alanları rahatça işleyen motor bu sefer kompleks bina ve modellere de sahip. Oyunda en çarpıcı görüntü asker ve helikopter modellerinde. NovaLogic uçuş ve helikopter simulasyonlarının önde gelen isimlerinden olduğu için bu konudaki yeteneğini konuşturmuş. E3'de gösterilen demoda oyun Somalide'ki üsten başlıyordu. Filmdekine oldukça benzeyen üsten ikisi BlackHawk dört helikopter ile ayrılan özel bir tim şehre doğru ilerliyor. Sizde bu timdesiniz elbette. Oyun bu noktada harika gözüküyor. Helikopterlerin içindeki askerleri ve ayrı ayrı hareketlerini rahatça seçebiliyorsunuz. Helikopterler zaten fotoğraf kalitesinde. Uzaktan şehir gözükmeye başlayınca umutlarınız daha da yükseliyor. Çünkü karşınızda filmdekilere oldukça benzeyen yüz kadar bina var. Elbette şehirden çok, büyükçe bir mahalle boyutunda ama bu kadarı bizim için yeterli. Şehrin üzerinden uçarken yerdeki düşmanlara ateş açıyorsunuz, onlarda karşılık veriyor elbette. Burda filmdeki hava biraz daha yakalanıyor. Helikopterler şehir merkezindeki çatılara doğru alçalıyor ve askerler çatılara atlamaya başlıyor. Burası şok zaten... Çünkü askerler gerçek bir tim gibi köşeleri ve birbirlerini kollayarak alt katlara doğru ilerliyor. Delta Force'da yapay zeka! Görülmedik bir şey. Karşınıza çıkan Somalililer aynı zeka parlaklığını gösteremiyor ancak bunu filme uygunluk olarak da algılayabiliriz. Sonra sokağa çıktığımızda bir hayal kırıklığı yaratıyor. Yer kaplamaları ve binaların dokuları yakından çok prematüre gözüküyor. Ortalıkta düşük poligonlu iğrenç arabalar falan var. Oyun henüz erken bir gelişme safhasında görünüyor. Israrla soruyorum hangi aşamadasınız diye ama aldığım cevap "hemen hemen bitti görevleri tasarlıyoruz" oluyor. Umarım oyun bitene bunlar geliştirilir.

Oyun filmi konu alınca sağlamda bir hikaye bekliyoruz elbette. Delta Force'un en zayıf olduğu konulardan biriydi bu. Ama bu sefer de pek gelişme yok. Filmin hikayesi alınmadığı gibi çok bariz bir hikaye de olmayacak. Oyun operasyonlar halinde ilerleyecek. Bence yanlış bir karar. Filmin hikayesi çok sağlamdı çünkü. Tek tesellimiz bu operasyonların yarısının Delta Force'ların Somali'deki gerçek operasyonları olması. Diğerleri kurmaca olacak.

Black Hawk Down bence Delta Force fiyaskosunun ardından ilaç gibi gelecek. Ancak nefesi Raven Shield ile aşık atmaya yetmez muhtemelen.

-Tuğbek

22 Mayıs Çarşamba 15:15 LAPD Downtown Police Station



Inspector George: I think your friend needs medical care!
(Senin arkadaşın bir Bakırköy'e uğramasında fayda görüyorum)
Sinan: Yes you are right Herr Inspector. I think he nuts too!
(Valla komserim yerden göğe haklısınız. Bence de yemiş kafayı)
IG: We will leave him for now. But if he causes any disturbition we will sent back both of you?
(Şimdi salıyoruz elemanı ama bir daha tatsızlık çıkarırsanız postalarız ikinizi de)
Sinan: Thank you Herr General, ay sorry Herr Inspector. I will take care of him, I promise.
(Sağolun amirim büyük iyilik yaptınız. Söz ben ona göz kulak olucam.)
IG: I hope you will. Keep your eyes on him.
(Valla iyi edersin. Gözünü ayırma haspanın üzerinden)
Sinan: Yeş milord.
(Yeş Milord)
IG: What? What did you said?
(Ne dedin lan sen?)
Sinan: Nothing.. Nothing at all...
(Sağlığınıza duacıyım dedim memur bey. Ne dicem başka canıma mı susadım?)
IG: Ok... Go go go...
Sinan: Affirmative
(Kapının önünde)
Sinan: Aferin Tuğbek az kalsın sınır dışı ediliyorduk sayende.
Tuğbek: Neden ki? Hala anlamış değilim zaten, neden bureya yaka paça getirildiğimizi.
Sinan: Hatırlamaman daha iyi zaten. Hadi fuara geri dönelim. İçeri alırlarsa tabii.
Tuğbek: İyi dönelim. Şu Two Towers'ın standını merak ediyom. Filmdeki silahlar var demiştin di mi?
Sinan: Grrr... Artık yok maalesef.
Tuğbek: Ama var demiştin az önce.
Sinan: Sen Sinali'nin baltasını zavallı bir stand hostesinin kafasına vurmadan önceydi o!
Tuğbek: Hööö!

Age of Mythology PC

Çıkış Tarihi: Ekim 2002







Age of Empires sersinin starteji oyunlarının yıldızı olduğunu kimse inkar edemez. Serinin ilk iki oyunu hem kalitesi hem de yenilikleriyle nefes kesiciydi. Üçüncü oyun Age of Mythology ile Ensemble çizgiyi biraz değiştiriyor. Artık işin içinde hem fantastik öğeler var hem de oyun 3D'ye geçiyor. Açıkçası ilk ekran görüntülerini gördüğümde korkuya kapılmıştım. Çünkü grafikler 2D'deki güzelliğinin çok gerisindeydi. Ama E3'de oyunu görünce derin bir oh çektim. Her şeyden önce grafikler şahane. Warcraft III ile rahatça yarışır. Hatta karakterlerin daha iyi göründüğünü ve animasyonların Warcraft'da ki gibi kaba olmadığını söyleyebilirim. Aynı Warcraft'da ki gibi oyun motoruyla hazırlanmış ara demolar var. Ama çok daha sinematikler. Warcraft'da bu demolar biraz harcanmış diyorsunuz Age of Mythology'yi görünce.

Mesela E3'demosunun başında bir tapınağın girişinde tartışan iki karekteri görüyoruz. Kalite oldukça güzel, 2-3 sene öncesinin FPS'leri ile yarışır bir görsellik var. Oyun başlayınca demonun geçtiği mekanı arıyorum haritada. Az önce demonun geçtiği yer şimdi tependen küçülmüş olarak gözüküyor. Askerlerimle geçiyorum yanından... çok hoş bir duygu. Ensemble'ın 3D'ye geçmekteki asıl amacı bence buydu. Eskisi gibi fırçayla boyanmış gibi duran bir birinin tekrarı 3-5 dokudan ibaret haritalar yerine daha detaylı tasarlanmış, özellikli mekanlar yaratmak. Bu elbette tek kişilik oyuna ayrı bir hava yaratıyor. Strateji oyunlarında hep sorun olan aynı şeyleri tekrarlıyormuş olma hissini tamamen kırıyor.

Oyunun bu sefer mitolojiyi konu almasını başta pek dikkate almamıştım. Sadece ırklarda farklılaşma bekliyordum. Ama mitoloji ile birlikte oynanış tamamen değişmiş. Her şeyden önce artık rolümüz savaş alanına tepeden bakan bir general veya kral değil. Artık olayı bir tanrının gözlerinden görüyorsunuz. Seçtiğiniz ırka göre sizinde özel yetenekleriniz var. Mesela savaşın ortasında düşman askerlerine yıldırım atabilir veya daha da güzeli onları koyuna çevirebilirsiniz. Ve hatta savaşı kazandıktan sonra üssünüze dönerken o koyunları yanınıza alıp etinden sütünden faydalanabilirsiniz. Acımasızca!

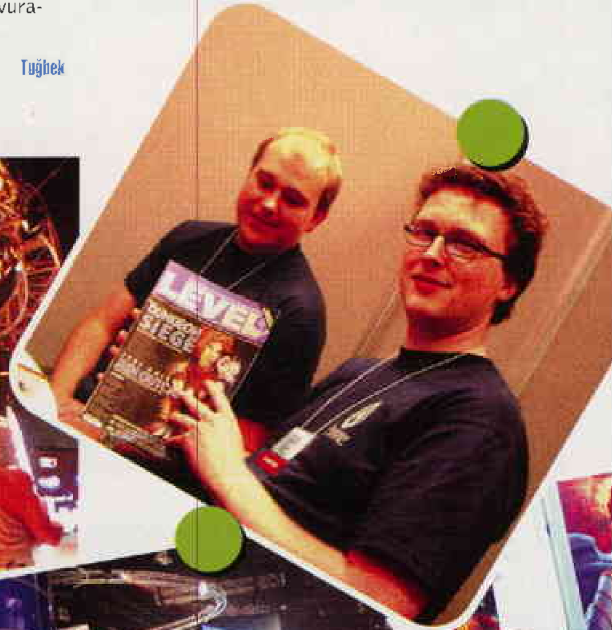
Age of Mythology çıktığı zaman ister istemez Warcraft'la karşılaştırılacak. Ama Warcraft tüm değişikliklere rağmen ikinci oyunun havasını ne denli taşıyorsa Age of Mythology'de Age of Kings'in o denli izinde. Oyuncuya büyü yapma şansı vererek Black & White ile de bir parça kesişen Age of Mythology bence 2003'e damgasını vuracak oyunlardan biri.

Tuğbek

23 Mayıs Perşembe 19:30 Inn Towne Hotel

Sinan: Oy oy oy... ayaklarıma kara sular indi. Ne biçim fuar bu be. Oraya buraya koşmaktan canım çıktı.
Tuğbek: Ben önceki sene geldiğimde daha bir renkliydi ama. Ayrıca stand hosteslerinin sayısı baya azalmış.
Sinan: Bütün gün kızların peşinde koştun yetmedi mi? Fuarda beraber resim çektirmediğin dişi varlık kalmadı be!
Tuğbek: Ya öyle deme 2000'de 18 tane Playboy güzeli vardı, Playmate of the Year bile gelmişti.
Sinan: Sen önceki sene yanlış fuara gelmiş olmayasın.
Tuğbek: İstediğini de, bu sene çok cansız fuar. Ben bugün sadece 30 tane stand hostesi saydım.
Sinan: Onuzdan fazladır be.
Tuğbek: Yok ben sadece güzel ve güzel giyinmişleri saydım.
Sinan: Güzel giyinmiş mi az giyinmiş mi?
Tuğbek: Aslında her ikisi de.
Sinan: Neyse ne istersen yap bana ne. Standları yıkma yeter.
Tuğbek: Yok yıkmam bir daha. Zaten yarın stand yıkacak halimiz kalmayacak.
Sinan: Ah ah ayaklarım. Sabahtan ben MGS: Substance'a koşayım sen de Doom III'e. Tamam mı?
Tuğbek: Ok şef...







Tony Hawk's Pro Skater 4

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu

Ömründe tekerlekli hiç bir alete hükmedememiş biri olarak paten oyunları bana hep uzak olmuştur. Ama Tony Hawk'ın yeri başkadır. Gerçekçiliği, grafik kalitesi ve oynanabilirliğiyle Tony Hawk's Pro Skater en başından beri türünün lideri. Serinin üçüncü oyunu öncekilerden ne denli gelişmiş olsa da pek fazla bir yenilik getirmiyordu. Artık şöyle oyunu sallayıp ciddi bir değişiklik yapmanın vakti gelmişti. Tony Hawk's Pro Skater 4'de bu değişiklik gelmiş. Artık tekerlerinizi sadece pistlerde değil şehir ortamlarına da sürüyorsunuz. Bu daha geniş ve daha canlı alanlar bence oyunu çok daha zevkli kılıyor. Gerçi AirBlade'deki kadar başarılı değil şehir ortamı ama pistlere tıkılmaktan iyidir. Bu arada fuar alanına kurulan dev bir U rampada pro patenciler hiç durmadan gösteri yaptılar. Hatta bir ara Tony Hawk'ın bizzat kendisi gelip bir gösteri yaptı, öyle baka kaldık. Anladık ki oyunda yaptığımız hareketler hiç bişey değilmiş.

Tuğbek



Command & Conquer: Generals

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu

Generals'ı bilmeyeniniz yoktur heralde. İlk duyulduğu günden beri az konuşulmadı. Biz de detaylı bir ön inceleme yaptık önceden. E3'de bu sefer bizzat oyunun tasarımcılarından canlı bir şov izledik. Oyun henüz oldukça erken bir safhada olduğu için oynayamıyordunuz. Ama tasarımcıların yaptığı şov fazlasıyla etkileyiciydi. 3D grafikler kesinlikle çok güzel. Zaten bu sene 3D RTS'nin kendini ispatladığı yıl oldu. Age of Mythology'de olduğu gibi Generals'da da 3D sayesinde özgün haritalar yaratılabilmiş. Mesela gösterilen demo BlackHawk Down filminden esinlenmişti. Haritanın ortasında gayet iyi tasarlanmış bir şehir duruyordu. Nehrin üzerindeki bir köprüden geçerek ulaşılıyor buraya. Nehrin üzerinde de bir köy ve sonunda ise bir baraj var. Demonun başında şehrin merkezine bir BlackHawk düştü. Sonra adamlarımız şehre bir operasyon düzenlediler. Daha sonra düşman gidip barajı patlattı ve bir anda köpüren nehir, kenarına kurulmuş köyü sular altında bıraktı.

Elbette bizim tepkimiz oldukça acımasızdı. Düşman üssüne atılan bir nükleer bomba ile bölüm sona erdi. Bu kısa tanıtım sırasında Generals'ın ana teması olan generallere sahip olma ve onların yeteneklerine göre kara, hava veya denizde egemenlik sağlama olayını göremedik. Ama hem grafik hem de strateji öğeleri gayet sağlamdı. Oyundaki üç ırk ABD, Çin ve GDA ile tam bir taş, kağıt, makas olgusu oturtulmuş. Özellikle GDA çok eğlenceli gözüküyor. Derme çatma bir ordu olsa da çok kolay üretiliyorlar ve oldukça ölümcüller. Multiplayer'da teknik rush'larına şimdiden dikkat! -

Tuğbek



Impossible Creatures

Çıkış Tarihi: 2003 Başı

İlk olarak E3 2000'de Sigma adıyla duyurulan Impossible Creatures, E3 2002'de olgunlaşmış, pişmiş haliyle çıktı karşımıza. 2000'de Microsoft kapalı kapılar ardında gizlice göstermişti oyunu. Bende bir akşam vakti black-op tadında bir operasyonla standlarına dalmış gizlice oyunun ilk alpha versiyonunu kurcalamıştım. Bu sefer oyunu rahat rahat oynadık. Hatta Microsoft'tan tombul James McDaniel amcamız kendi elleriyle tanıttı.

Impossible Creatures'ı, HomeWorld ile gönüllerde taht kuran Relic Entertainment yapıyor. İlk oyunlarında olduğu gibi bu sefer de hiç akla gelmeyecek bir fikirle çıkmışlar yola. Oyunda aynı Dr. Moreau'nun Adası'nda olduğu gibi ucubik yaratıklar yaratıyorsunuz. Filmden farklı olarak



amaç bunlardan ordu kurup rakibinizin üzerine salmak. Elbette oyunun en çok vakit geçirdiğiniz bölümlerinden biri yaratıkları tasarladığınız ekran. Burada 50 ayrı hayvandan parçalar alarak garip karışımlar elde ediyoruz. Hangi hayvanla hangi hayvanı karıştıracağınıza karar verirken hangi uzuvların hangi hayvana ait olacağını da seçebiliyorsunuz. Mesela bir kurt ile kartalı karıştırırken isterseniz kartal başlı bir kurt isterseniz kanatlı bir kurt çıkabiliyor veya kurt başlı bir kartal. Bu kadar kombinasyon imkanı olunca sonunda 30.000 farklı yaratık üretebiliyorsunuz. James'in söylediğine göre en büyük dert bu birimleri dengeli tutabilmek. Muhtemelen sabah akşam yaratık üretip çok güçlü veya çok zayıf olup olmadığına bakıyorlar.

Oyunun geriye kalanı standart bir RTS'den çok farklı değil. Grupla, saldır, yık, gel. İşin en eğlenceli kısmı karşınızda nasıl bir düşman ordusu olacağını asla bilememeniz. Mesela dev uçan balıklar yapıp saldırıyorsunuz ama karşınıza dev uçan kediler çıkıyor. Ayvayı yediniz!

Oyunda en çok hoşuma giden noktalardan biri farklı hayvanları kolayca birleştiren grafik teknolojisi oldu. Çok alakasız iki hayvanı birleştirseniz bile modellerde hatalar oluşmuyor. Gelecek senenin başında ortalık çılgın bilim adamlarıyla dolacak gibi.

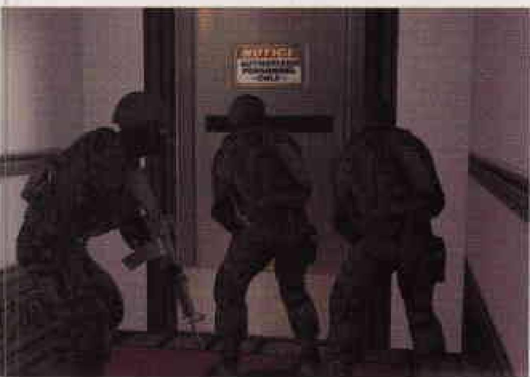
Tuğbek

Rainbow Six: Raven Shield PC

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu







E3'ün bu seneki bombası Red Storm'dan geldi. Herkes Doom, World of Warcraft ve Generals gibi oyunları görmeye gitmişken patlayıp ortalığı toza dumana boğan oyun Raven Shield oldu. Fuardan sonra hem ben hem Sinan, hem de muhabbet ettiğimiz tüm diğer meslektaşlarımızın görüşü aynıydı: Şovun en iyi oyunuydu Raven Shield.

Hakkında daha önce pek bir şey duymamamıza rağmen oyun gayet ileri bir aşamaya ulaşmış. Gördüğümüz demoda oyun bitmiş gibiydi. Yapay zekada bir iki hata dışında bir eksik göremedim ben. Asıl sürpriz bu. Çünkü artık herkes süper oyunları beklemekle geçen senelerin değmediğini düşünmeye başladı. Ama Raven Shield için böyle bir korkuya gerek yok çünkü Red Storm oldukça yol almış.

Raven Shield'i özel kılan gerçekçilik ve detayda ulaşılan nokta. Gerçekçilik derken sadece mükemmel grafikleri kastetmiyorum. Raven Shield'in gerçekçiliği detaylarda gizli... Modeller inanılmaz güzel hazırlamış. Gerçek bir asker nasıl görünmeliyse öyleler. Mesela üzerinizdeki ekipman dışardan görülebiliyor. Yanınızda kaç tane bomba varsa kemerinizden sallanıyorlar. Bir asker bir odaya bomba atacağı zaman elini beline götürüyor, bombayı alıyor, kapıyı dikkatlice aralıyor ve diğer oyunların tersine bombayı olması gerektiği gibi yerden usulca içeri sallıyor.

Mesela içeri girerken kapıdan lambur lumbur dalmak zorunda değilsiniz. Adamlarınızın kapıyı aralayıp içeri bir bakmak veya girmeden kapı aralığından teröristleri vurmak gibi bir alternatifi var.

Eskiden oldukça komik bir kullanımı olan Heartbeat Sensor bile çok daha gerçekçi. Artık tepenizde bir mini harita yok zaten. Heartbeat Sensor'u elinize almanız ve hangi alanı taramak istiyorsanız o yöne tutmanız gerekiyor. Gördüğünüz ise sadece ses dalgaları. Yani adam tam olarak nerede, dost mu düşman mı bilmek bir parça ustalık gerektiriyor.

Oyuna eklenen yeni bir ekipman da termal kamera. Duvarların ve kapıların arkasındaki tehditleri termal kamera sayesinde görüyorsunuz. Faydalı olduğu kadar güzel de görünen bir ekleme. En ufak detayına kadar düşünülmüş her şey oyunda. Mesela dürbünlü bir tüfeğiniz varsa, dürbünün size bakan lensinden arkanızdaki yansımaları görebiliyorsunuz. Arkadan sinsice yaklaşan bir düşmanı farketmek olası.

Tuğbek

Lord of The Rings Two Towers PC PS2

Çıkış Tarihi: Aralık 2002



Electronic Arts, Yüzüklerin Efendisi filminin haklarını satın aldığından beri karşımıza nasıl bir oyun çıkacağını düşünüp duruyorduk. Nihayet E3'de EA meraklarımızı sona erdirdi ve yeni oyunu Two Towers'ı tanıttı. Ben oyunun sıkı bir FRP olacağını düşünüyordum. Halbuki EA gizliden gizliye bir aksiyon oyunu hazırlıyormuş. Fuardan önce bunu duysam herhalde canımı sıkardı. Ama EA standında Two Towers'ı gördüğüm an başka hiç bir şey düşünemeyecek kadar oyunun büyüsüne kapıldım. Filmin görsel kalitesini aratmayan grafikler, hiç durmayan sıkı bir aksiyonla birleşince o oyuna hayran kalmamak mümkün değil zaten.

Two Towers adından da anlaşılacağı gibi üçlemenin ikinci filmini konu alıyor. İlk filme bir oyun yetiştiremediklerinden EA bari ikinciyi yakalayalım diye düşünmüş olmalı. Oyun film ile aynı tarihte çıkacak ve mutlaka çok satacak. Aslen oyun ilk filmin sonlarından Moria Madenlerinden başlıyor ve 13 mekanda geçen toplam 16 bölümden ibaret. E3'de gösterilen bölüm Miğfer Dibinde geçiyordu (Helm's Deep). Yüzüklerin Efendisindeki en sıcak savaşın bir bilgisayar oyununda bu kadar sağlam canlandırılabileceğini açıkçası önceden düşünemezdim. Eski surların üzerinde Aragorn sağa sola koşup surların üzerine ulaşan Ork'ları kesiyor. Aynı kitapta olduğu gibi orkların ardı arkası kesilmiyor adeta gökten yağıyorlar. Üstelik bir gelen ork bir diğerine benzemiyor. Farklı modellere sahipler. Aragorn'da bunu takdir etmiş olacak ki hepsini farklı şekilde kesiyor. Elimde teknik bir veri yok kısa sürede oturup da sayamadım ama Aragorn'un bir düzineden fazla hareketi olmalı.

Aragorn gelen orkları biçerken sol üstteki Legolas'ın portresi yanıp sönmeye başlıyor. Bunun anlamı dostumuzun başının belada olduğu. Surlarda ilerleyip buluyoruz Legolas'ı. Çift bıçağıyla önündeki orku kesiyor Legolas, sonra yayını gerip ikinci orka sıfır mesafeden oku saplıyor, sonra bıçaklar çalışmaya başlıyor yine. Filmde nasıl dövüşüyorduysa Legolas oyuna da birebir aktarılmış. Zaten filmin ekibi ve yönetmeni Peter Jackson ile yakından çalışıyor oyunu tasarlayan Stormfront. Bunun göstergesi olarak oyunun tanıtıldığı standtaki bir camekanda gerçekten farksız birebir ölçülerde bir Uruk-Hai mankeni vardı. Diğer bir camekanda ise filmde kullanılan orjinal kılıç, ok ve miğferler sergileniyordu.

Tuğbek

PC Sims Online

Çıkış Tarihi: 2003 Sonu

"Akşama nette olacaksanız annemler misafirliğe gelecekti." Evet artık çocuklar misafirlik haberlerini böyle iletecek. Will Wright amcamız Sims serisini online'a çevirerek sanal yaşamlarımızda bir çığır daha açıyor. Herhalde bundan sonraki adımı hepimizi öldürüp server'lara yüklemek olacak. E3'e kadar gitmiş üstelik de Will Wright'ı yakalamışken soruyoruz: "Cidden hayatımıza kastı var mı?". "Bence Sims Online kimilerinin korktuğu gibi insanları a-sosyalleştirmeyecek. Zaten insanlar saatlerce bilgisayarla oynuyor. Oynadıkları oyunun Sims gibi insancıl olması ve üstelik online oynanması sosyal hayatlarına katkı yapar bence." Elbette oyununun insanları hayattan koparıp canlarına okuyacağını düşünmez insan. Öyle olsa oyunu neden yapsın? Ama şuraya yazıyorum oyun çıktıktan sonra bizim gazeteler yine skandal haberler yapar, bizi deliye çevirir.

"Peki sizce nasıl bir camia oluşacak oyun içinde. Mesela kendine eş arayan bekarların piyasasına dönmesinden ve kaba bir ortam oluşmasından korkmuyor musunuz?". "Biz açıkçası buna müdahale etmek istemiyoruz. Sanal bir dünya yarattık ve onlar için her türlü imkanı hazırladık. Nasıl bir camia ortaya çıkacağına oyuncular karar verecek. Yine de hoş bir ortam oluşacağını düşünüyorum. Çünkü Sims oyuncularının büyük çoğunluğu 18 yaş altı gençler ve bayanlar." Güzel bir yaklaşım. İpleri oyunculara vermek. Gerçi bizim yerli Serverlarımız açılırsa nasıl bir tablo çıkar ortaya düşünmeden edemiyor insan. Türkler uzayda gibi Türkler Sims Online'da espirileri başlar yakında. Peki ilk iki sorumuzu atlattını sayın Wright. Bunu da bu kadar rahat cevaplayabilecek misiniz bakalım? "Simcity ile Sims'in tamamen birleştiği, dev bir şehirde olabilecek her şeyin gerçekleştiği, araba sürüp trafikte sıkışacağımız, online, ultimate Sims'i ne zaman oynayacağız?", "Aslında bu harika bir fikir. Bizde zaman zaman böyle fanteziler kuruyoruz. Şu an için ne bilgisayarların geldiği nokta ne de İnternet alt yapısı buna hazır değil. Zaten böyle bir oyunun hayata geçebilmesi için en önemli gereksinim oyuncuların buna hazır olması. Fazlasıyla gerçek, fazlasıyla karmaşık ve çok zaman alan bir oyun olur bu. Şu an oyuncuların istediğinin bu olduğunu pek düşünmüyorum."

Madem ki bütün sorular rahat cevaplanıyor bizde fazlasını sormayıp tasarım ekibinden bir bayana yaklaşıyor ve oyuna dalıyoruz. Hatırlarsanız daha önce bir Sims Online ön incelemesi yapmıştık. O zamandan beri oyunda çok ciddi bir değişim yok. Her server mahallelerden oluşuyor ve oyuncular istedikleri boş bir yerde evlerini inşa edebiliyorlar. Her sim, simoleon'larını kazanmak için kendi işini yapıyor. Oyunu bize gösteren arkadaş kendisine bir düğün salonu açmış. Oyun içinde evlenmek isteyen sim'lerin mürüvvetini sağlıyor ve bir yandan da adam başı 20 simoleon'u cebe indiriyor. Online oynanışı geliştirmek için oyuna pek çok şey eklenmiş. Mesela gardıroplar inanılmaz kalabalık. Oyunda giyebileceğiniz yüzlerce farklı giysi var. Ayrıca karakterler için onlarca vücut dili hareketi geliştirilmiş. Bu sayede duygularınızı belli edebiliyorsunuz. Diğer oyuncularla rahat rahat muhabbet edebilmeniz için oyun biraz yavaşlatılmış. Yani adamınız 15 dakikada bir acıkıp, 20 dakikada bir tuvalete gitmiyor. İnsanlarla muhabbet etmek için yeterince vaktiniz var. Benim gördüğüm oyunun en çarpıcı noktaları bunlardı.

Tuğbek

24 Mayıs Cuma Los Angeles Convention Center

(Activision standında Tuğbek IK'dan birileriyle konuşmaktadır)
Tuğbek: Yes I do understand that graphics are superb I can see it myself but my friend what about sound and music whitin the game I mean.
(Tamam hocam grafikler süper ona görebiliyorum. Sesler müzikler nasıl olacak asıl onu merak ettim ben)
Someone: Sound effects will be much much beter. But this time musics will really rock.
(Ses efektleri süper oluyo valla ben duydum. Ama asıl müzikler bomba, kafa göz yaracak)
Tuğbek: Hard-Rock or Pop-Rock?
(Sıkı rock ama di mi? Öyle pop olayı yakışmaz oyuna)
Someone: A real real hard one!
(Valla hem de nası sıkı)
Tuğbek: Who is doing it?
(Kim yapıyokine?)
Someone: Main theme will be courtesty of Nine Inch Nails.
(Valla açılış müziği Nine Inch Nails'den)
Tuğbek: Nine Inch Nails!!!!!
(23 Santimetrelik Çiviler mi!!!)
Someone: Yes friend. Look their solist is there.
(Ne sandın? Aha solisti de orada)
Tuğbek: Who!!! Trent? Trent Reznor is here? Where where?
(Kim? Trent abi mi burada. Hani hani?)
Someone: Right over there....
(Aha şurda)
Tuğbek: Treeeennnttttt!!!!
(Treentt Babaaaaaa!!!!)
Trent: Whoa stop stop! What's happening?
(Dur koçum ağır ol noluyosun)
Tuğbek: I'm your fan. I love NIN. I always listen your songs.
(Abi ben sizin hayranınızım abi. Bütün şarkılarınızı ezbere biliyorum)
Trent: Good to hear it.
(Vay koçuma. Helal olsun ne diyim ben bile ezberleyemedim hepsini)
Tuğbek: Could we take a photo together please?
(Beraber bir resim alsak abi)
Trent: Of course.. why not?
(Tabi canım neden olmasın)
Tuğbek: Ama.. Ama makine.. Makine... Sinaaaaaan!!!!
(But.. but.. camera... Sinooooonnnnn)
Trent: Hey hey calm down. Why are you screaming?
(Sakin ol delikanlı ne bağrışıyon öyle)
Tuğbek: Stop here! Don't go! I'll be back in 2 minutes.
(Dur dur sakın bir yere kaybolma iki dakka sonra buradayım)
(12.7 saniye sonra Konami standı)
Tuğbek: Konami burası... Substance.. Substance... Hah şurda. Sinaaaaan! Nerde bu adam ya. Hey hey did you see a guy white long glases balck hair funny looking.
(Böle uzun boylu, iriceon, gözlüklü, buğday tenli, siyah saçlı, yakışıklı mı yakışıklı, mert bir kişi gördünüz mü?)
Stand hostesi: Yeah I see... He was here 15 minutes ago.
(Görmem mi, gördüm de kalbime gömdüm. Gel gör ki 15 dakika önce gitti buradan.)
Tuğbek: Where did he go?

Colin McRae Rally 3



Çıkış Tarihi: 2003 Başı





Fuarda gösterilen tek tük yarış oyunu vardı. Ama içlerinden birisi, Colin 3, adını bu yıla zımba gibi vuracak. Araba modelleri hem hareket olarak, hem de hasar olarak inanılmaz gerçekçi tasarlanmış. Yoldaki en ufak taşın bile süspansiyon üzerindeki etkisini görebiliyor, bir ağaca sürttüğünüzde uçup giden aynayı ve kaportada oluşan sıyrıkları görebiliyorsunuz. Ana araba olarak benim de şahsi favorim olan Ford Focus alınmış.

Araba modellerinin ne kadar gerçekçi olduğuna inanmak için görmeniz lazım. Oyunu bana anlatmamak için inanılmaz direnen görevliye "cihazlar kaç poligondan oluşuyor" diye sorduğumda "bilmem, saymadım, nihoha!!" gibi maymun bir cevap aldım. Daha sonra çaktırmadan yürüttüğüm tanıtım CD'sinden, her bir arabanın 14000 poligondan oluştuğunu öğrendim. İşte bu yüzden Colin 3'teki arabalar Gran Turismo 3'deki arabalardan bile daha gerçekçi görünüyordu. Ayrıca, cama vuran yağmur damlalarının gerçekçiliği karşılığında da şekilden şekile girdiğimi söylemeliyim.

Sinan

Praetorians

Çıkış Tarihi: 2002 Sonbaharı

Commandos serisinin yaratıcısı İspanyol oyun yapımcısı Pyro Studios'un, ilk real time strateji denemesini de oynama fırsatım oldu. Uygulanan fikirler oldukça iyi. Mesela, herhangi bir kaynak toplamıyorsunuz. Kullandığınız tek kaynak, ele geçirdiğiniz kasabalardan alıp eğittiğiniz askerler. Bunlar da sınırlı sayıda olduğu için, hepsinin kıymetini daha iyi anlıyorsunuz. Askerleriniz savaştıkça daha da güçleniyor, hatta yeni silah ve yetenekler kazanıyorlar. Askerleri tek tek değil, mangalar halinde hareket ettirdiğiniz için bilimum formasyon taktiğini uygulamanız da müthiş kolaylaşıyor. Askerlerinizin yanına bir de komutan verirseniz (ki kendilerini yetiştirmek müthiş emek istediğinden oldukça pahalılar) askerlerinizin yetenekleri artıyor ve tek başlarına yapamadıkları formasyonlara girebiliyorlar.

Oyunda Romalıların haricinde Mısırlılar ve Gaul'ları (yani Asteriks ve Hopdediks'in memleketi) da yöneteceğiz. Ama oyunun komik olduğunu sakın zannetmeyin, gayet ciddi bir savaş ve kaynak yönetimi stratejisi oluyor Preatorians. Fazla kurcalamadan bir şey söylemek için henüz çok erken, ama iyi bir oyun ortaya çıkıyor gibi.

Sinan

Brute Force

Çıkış Tarihi: 2002 Sonu



Fuar basın mensuplarına açılır açılmaz besmele çekip içeri daldım. Ve akabinde sesin katı bir cisimmiş gibi insana vurabileceğini öğrenmiş oldum. Gümbür gümbür oyun müzikleri, oyun sesleri arasında sersemlemiş şekilde dolaşırken farkında olmadan bir standa yaklaşmıştım ki, boynumda asılı olan MEDIA kartını gören stand görevlisi "Hi how's it going" (Türkçesi: Naber, nasıl gidiyor?) diyerek dikkatimi çekti.



Brute Force, 1200 yıl gelecekte geçen bir aksiyon oyunu. Yönettiğiniz dört karakter var, bunlardan birisini istediğiniz anda direk olarak yönetirken diğerlerini çeşitli emirler vererek yönetiyorsunuz. Ana geminizden size verilen görevlerde, birbirinden farklı özellikleri olan dört karakterinizi kullanarak önünüze çıkan yaratıkları tepelemeye çalışıyorsunuz.

Oyunda beni en çok çarpan şey, grafikler oldu. Tıpkı GTA3'teki gibi grafiklerde bir "flu"laşma efekti kullanılmış ve çok hoş gözüküyordu. Açıkçası oyunun grafikleri beni Halo'dan daha fazla etkiledi. Bir diğer ilginç özellik ise, her karakterin kendine özgü bir "süper yeteneğe" sahip olması. Grubun "ağır abisi" Tex, aynı anda herhangi iki silahı, normalden çok daha güçlü olarak kullanabilmesini sağlayan Berserk özelliğine sahipken, bir sniper olan Flint'in süper yeteneği, nişan almasına gerek kalmadan gördüğü her düşmanı tek atışta vurabilmesiydi.

Sinan

(Nereye gitti)
Stand hostesi: Dunno...
(Ah bi bilsem)
Tuğbek: Sinaaaaaanın!
(Bu sırada Blizzard standında...)
Sinan: Playability is quite fine. I like it, aaand....
(Valla oynatıyo bu oyun kendini sevdim bani)
David Ray: We really care about the gameplay. Most of the MMORPG's are too confusing for casual gamers.
(Valla çok kastık rahat oynansın diye. Bu devasa mevasa yapıyolar RPG ama çok karışık oluyo. Oynayamıyo sabiler)
Sinan: I appreciate.
(Takdir ettim)
(35 saniye sonra Sierra standı...)
Tuğbek: Sinaaaaaaannn!
(3 saniye sonra Nintendo standı...)
Tuğbek: Sinaaaaaannnn!
(8 dakika sonra Take2 standı...)
Tuğbek: Sinaaaannnn!
(23 dakika sonra Interplay standı...)
Tuğbek: Sinaaaannnn!
(Aynı anda Blizzard standında)
Sinan: I've leveled up again!!!
(Level atladık yine)
David: Yes you are knew level 18.
(Evet 18. level'a geldin)
Sinan: Let's hunt some orcs! He heheee...
(Hadi gidek ork kesek)
David: I don't want to be rude but here we have other people waiting for game.
(Ya kabalaşmak istemiyorum ama daha sırada bekleyen insanlar var be kardeşim)
Sinan: Yo David! It really doesn't matter form me. Please don't bother for me. I could play myself. You could go if you want.
(Ayıp ettin ama David. Yani böyle çekingenlik olur mu kankalar arasında. Varsa başka toplantıların falan takıl sen, ben oynarım tek başıma.)
David: Ok.. ok.. Let's hunt some orcs. Grrr...
(Yok bab yok.. Hadi gidek ork kesek.)
...
(8 gün sonra, San Fransisco)
Tuğbek: SİNAAAAAAAAAANN!

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Çıkış Tarihi: 2002 Sonbahar



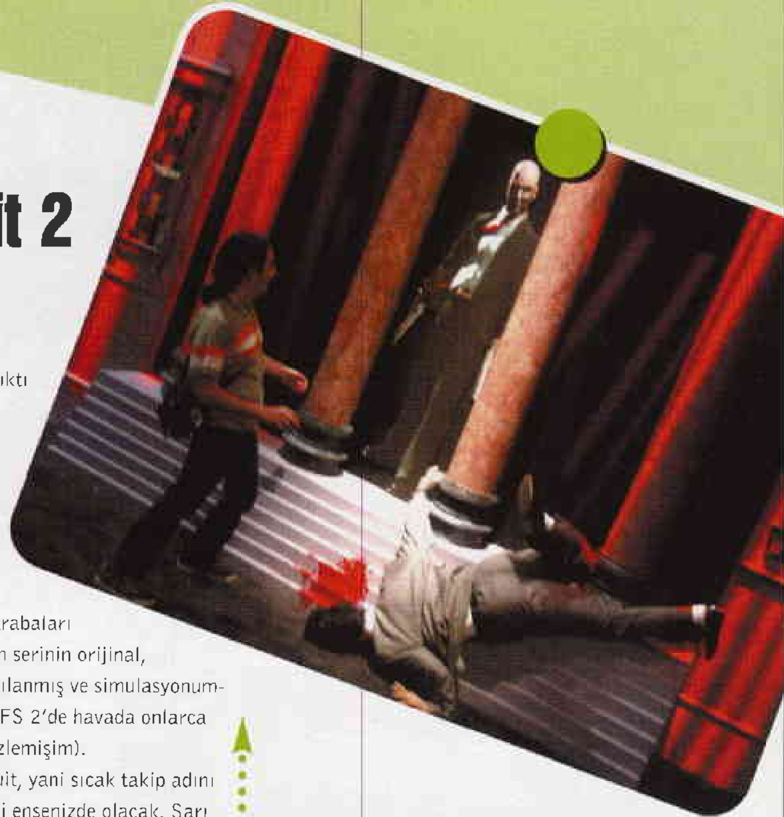


Need for Speed serisini, 2. oyundan sonra delicesine oynamamış birisi olarak, Hot Pursuit 2'nin de pek fazla ilgimi çektiğini söylesem yalan olur. Ama hemen hepinizi bu oyuna taptığını bildiğimden, görev aşkı baskın çıktı ve oyunu denemek için standa yanaştım...

Oyun, NFS: Porsche Unleashed gibi tek bir araba modeline kısıtlanmamış. Porsche yine var, ama Ferrari, Lamborghini gibi rüya arabaları geri dönmüş. Biraz olsun serinin orijinal, aksiyon havası tekrar aşılanmış ve simulasyonumsu oynanış azaltılmış (NFS 2'de havada onlarca takla attığım kazaları özlemişim).

Tabii oyun Hot Pursuit, yani sıcak takip adını taşıdığından polis sürekli ensenizde olacak. Sarı Lamborghini Murciélago ile oyunumu sakince oynarken tiriviri eden stand insancığına, polisle ilgili ne gibi yenilik olacağını sorduğumda standart "yapay zekası süper olacak, ensenizden düşmeyecek, hatta donut da yiyecekler vidividi..." geyiği çekti. Ve anladım ki, polis departmanında işler Hot Pursuit 1 ile aynı. Bir "oyunda helikopter de kullanacağız" geyiği dolaşıyordu ortamda, onu da sordum adama. "Yok öyle bir şey, ama bakınız, nasıl da donut yiyorlar..." dedi. Ben de oradan hızla kaçtım.

Sinan



Freelancer

Çıkış Tarihi: 2003 baharı

İki yıldır E3 yazımızda bahsediyoruz bu oyundan. Wing Commander'ın yapımcılarından gelen, Starlancer'dan çok daha geniş, Privateer tarzında bir uzay simulasyonu olacak Freelancer. 50 kadar güneş sisteminden oluşan evrende, savaşçı, tüccar, korsan veya üçünün karışımından oluşan karma bir meslek sahibi olabileceksiniz. Hikaye akışı lineer olsa da, indiğiniz uzay istasyonlarından ve görev bilgisayarınızdan alacağınız rastgele görevleri yaparak daha da güçlenmeniz mümkün olacak.



Kontrolü fazlasıyla basitleştirilmiş olan Freelancer (sadece Mouse ile geminizi yönetebiliyorsunuz) benim gibi Descent Freespace fanatiklerini, özellikle uzay savaşlarının kompleksliği konusunda tatmin etmeyebilir. Ama Privateer 2'den beri geniş bir evrende, ana göreve takılmadan da oynayabileceğiniz serbest bir oyun bekliyorsanız tam size göre. Ama 2003 baharına da yetişmeyeceği konusunda derin şüphelerim var.

Sinan

Star Wars: Knights of the Old Republic

Çıkış Tarihi: 2003

Fuarda oyunun sadece XBox versiyonu vardı, haliyle kontrollere alışmam biraz zaman aldı. Oyunun Baldur's Gate'in üstten görünüşlü oynanışı ile alakası kalmamış. Adamımızı omuz hizasından, arkadan görüyor ve gayet Tomb Raider'ımsı bir şekilde hareket ettiriyoruz. İlk başlarda aldığımız görevler, "şu kapıyı aç ki Ebony Hawk'ın bulunduğu hangara ulaşalım", "ahanda kapıya elektrik gitmiyor, git şalteri bul" gibi gayet embesil olmalarına rağmen, Baldur's Gate 1'in başındaki ezik karakterimin, Baldur's Gate 2'nin sonunda Lich'lerin bile yolundan çekilmek için duvarları tırmaladığı bir Cleric of the Helm haline geldiğini, Bioware'in oyunlarını nasıl yavaş yavaş harlandırma konusunda yetenekli olduğunu hatırlayıp buna fazla takılmadım.

Beni oyunda esas etkileyen, savaş sistemi oldu. Karşınıza bir düşman çıktığında ışın kılıcınızı çekip dalıyorsunuz. Baldur's Gate'in stratejik dövüş sistemi yerine daha farklı bir sistem gelmiş. Bir tuşa basıp standart saldırı hareketlerinizi yapabiliyorsunuz (elinizdeki silaha göre değişiyor), bir başka tuş ile kılıç kombolarını, bir diğeri ile Jedi güçlerinizi harekete geçirebiliyorsunuz. Çok şık, çok hızlı ve bir aksiyon-FRP için oldukça farklı savaş kombinasyonları sağlayan yeni bir sistem.

KotOR, Baldur's Gate'den çok daha aksiyon bir oyun olacak, orası kesin. Benim gibi katıksız FRP ve Bioware fanatikleri buna üzülebilir. Ama oyunun bitmesine daha çok var, birçok şey değiştirilebilir. Ve hiç belli olmaz. Belki de bu karma tür de hiç beklemediğimiz kadar iyi çıkabilir.

Sinan

The Thing

PC XBOX PS2

Çıkış Tarihi: 2002 Sonbaharı

Fuarda görmeyi umduğum oyunların başında geliyordu The Thing. Korku temalı oyunları pek sevdiğimden olsa gerek, hem onu, hem de Call of Cthulhu'yu uzun süre oynamayı umuyordum. Hatta sırf CoC için Fishtank'ten randevu bile koparmıştım. Ama benim şansıma, Fishtank'ın tüm oyunları son anda başka bir firmaya satılmıştı ve Call of Cthulhu'yu yapan Headfirst Studios da tası tarağı toplamış ve fuara gelmemişti.

Ama The Thing, gümbür gümbür oradaydı işte. Oyun, John Carpenter'ın 1980'lerde çektiği filmin kaldığı yerden başlıyor. Bir grup askerin başındaki komutan olarak, kuzey kutbundaki üste neler olduğunu araştırmaya gidiyoruz. Daha üsten adımımızı atar atmaz karşılaştığımız manzara korkunç. Ölüler, kan gölleri içinde yatıyor. Birçok uvuzları ka-



yıp. Biz daha neler olduğunu anlayamadan, "Şey" ortaya çıkıyor ve paranoya başlıyor...

Evet, bir grup askeri yönettiğiniz bir oyunda ilk kez paranoya etkeni kullanılıyor. "Şey" insanlara bulaştığında içten içe onu ele geçirdiği için, yanınızda savaşan askerlerin gerçekten insan olup olmadığını anlayamıyorsunuz. Ayrıca, şüpheli hareketlerde bulunursanız, askerleriniz de sizden şüphelenmeye başlıyor. Ve işin ucu kendi askerlerinizin size silah çekmesine, sonra da çatışmaya kadar varıyor. Bu nok-



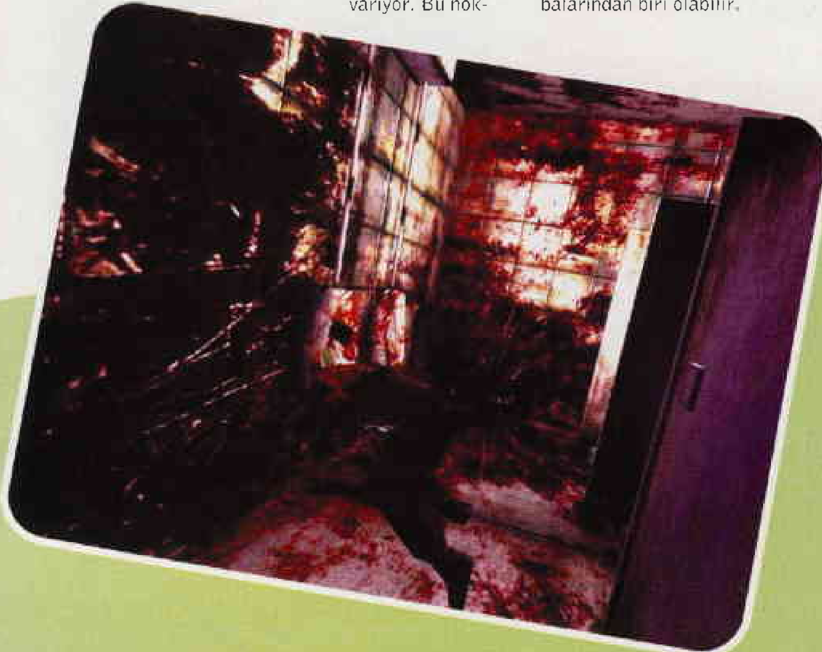
tada, adamlarınızın size güveni hep yüksek tutmalısınız. Sizden şüphelendiklerinde, kendi üzerinizde kan testi yapabilirsiniz. Veya korkup bir kenara büzüşmüş bir asker bulduğunuzda, bir silahınızı ona verip güvenini kazanabilirsiniz. Eğer askerlerinizin güveni tamsa, gruptan birine dönüp ateş ettiğinizde bile "komutanımın bir bildiği vardır" deyip onlar da sizin ateş ettiğiniz kişiye ateş açtığını göreceksiniz.

Oyun boyunca karşılaşacağınız sıhhiyeci, mühendis ve komando olmak üzere üç çeşit asker var. Bunlarla toplam dört kişilik bir grup kuruyorsunuz. Her tip askerin korku ve güven seviyeleri farklı. Sıhhiyeci bir asker, kopmuş kafalar ile kan revan içindeki bir odaya girdiğinde korkudan çıldırıp bir kenara büzüşebilir hatta güveni zayıfsa size ateş açabilir. Bu konuda en sağlam askerler komandolar, ama onlarında "Şey"le her çarpışmasında dönüşme tehlikesi daha fazla.

Şey'i normal mermiler yokedemiyor. Sadece içinde bulunduğu bedeni veya beden parçasını etkisiz hale getiriyor. Şey'i tamamen yoketmek için, öldürdüğünüz her şeyi yakmanız da gerekiyor, ama alev makinesinin benzini çok kısıtlı.

The Thing, beklediğimden daha iyi bir oyun olarak karşıma çıktı. Sıcak çatışma anında yanınızdaki askerlerin kafayı sıyırıp kaçması, birden bire bir yaratığa dönüşmesi ve parçalara ayrılıp her uzvunun ayrı bir tehlike haline gelmesi gibi çok ilginç fikirler uygulanmış. Tabii fuarın gümbürtüsünden pek atmosfere giremedim, ama oynanışı da en az Undying kadar ürkütücü olursa, bu yılın sürpriz bombalarından biri olabilir.

Sinan



World of Warcraft

PC **Çıkış Tarihi: 2003**

Ne zaman gitsem hınca hınç dolu olan World of Warcraft'ı, son günün son saatlerinde deneme şansım oldu. Tabureye kuruldum, mouse'u elime aldım... Ve ekranda oyun haricinde ne kadar az şey olduğunu fark ettim. Arabirim o kadar mükemmel tasarlanmış ki, benim gibi devasa online oyunlar konusunda tecrübesiz biri bile beş dakikada öğrenebiliyor. Büyüler sağ altta, eşyalar sağ üstte ve her şey elinizin altında. Klavyeden komut girmeye gerek yok. Kafa karıştıran menüler yok. Blizzard işini gerçekten biliyor.

Her devasa online FRP'de olduğu gibi, ilk başta tecrübe kazanmak için etrafta dolaşan minik yaratıklarla savaşıyorsunuz. Ama oyunda ilerledikçe iki, daha sonra da çok daha büyük gruplar halinde yapmanız gereken görevler çıkıyor. Bu da sizi, eğer oyunda normalden daha fazla ilerlemek istiyorsanız, diğer oyuncularla işbirliği içine girmeye yönlendiriyor.



Oyunun hikayesi Warcraft 3'ün bittiği yerden başlayacak. Hatta oyun içindeki büyüler, düşmanlar ve ırkların çoğu da W3'ten alınmış. Böylece Warcraft 3'ü bitiren bir oyuncunun, World of Warcraft'a geçtiğinde hiç zorlanmaması sağlanmış ki, bu bence çok akıllıca bir davranış.

Oyunun grafikleri Blizzard'dan bekleyeceğimiz düzeyde: İnanılmaz renkli ama aynı zamanda da uyumlu. Sisli bir bataklıktan geçerken, ufuktaki deniz fenerinin ışığının yavaş yavaş yaklaşması, yükselen ayın dünya üzerine yaydığı huzur verici beyazlık içinizi açıyor. İnsanın ruhuna bu kadar hoş gelen grafikler yapabilen bir başka firmanın olmaması çok acı. Ama, bilgisayar oyunlarında sanat da bu olsa gerek.

Şimdilik oyunda dört ana ırk var. İnsanlar, Orc'lar, Dwarf'lar ve Tauren'ler. Oyunu ben oynarken bana anlatan programcı David Ray'e, başka ırkların eklenip eklenmeyeceğini sorduğumda tam olarak bilmediğini söyledi. Ama, benim bildiğim Blizzard, oyunu mükemmelleştirmeden yakasını bırakmaz. Bu da demek oluyor ki Night Elf'leri ve belki Undead ırkını da oyunda görme ihtimalimiz var.

Sinan

Deus Ex 2



Çıkış Tarihi: 2003 Yazı

Hayran olduğum bu oyunu ortaya çıkaran deha ile E3'te karşılaştığımda ilk tepkim takdir edersiniz ki "Warren (Spector)? Valla, severek oynuyoruz abi!" oldu. Gerçekten, oyun yapımı konusunda bir deha sayılan bu insan şimdiye kadar tek bir kurşununu boşa atmadı. System Shock 1 ve 2, Thief 1 ve 2 ve Deus Ex... Hepsi hala önüme konsa oynayacağım, mükemmel oyunlardı, hala da öyleler. Ve çok yakında hepsinin en iyi özelliklerini bünyesinde toplayan müthiş oyun geliyor: Deus Ex 2: Hidden War.

Deus Ex 2, ilk oyundan hemen her yönden üstün. Yeni Unreal Warfare motorunun dinamik ışık ve gölgelendirmesini, gerçek fizik kurallarını kullanıyor. Oyundaki her nesne interaktif. Bir mutfakta çatışma çıktığında masalardan seken kurşunların lambaları patlattığını, fırlayan bardakların yere düştüğünü, patlamanın etkisiyle devrilen bir dolabın altında kalan düşmanın acı içinde kıvrandığını görebiliyorsunuz.

Tabii Deus Ex serisin en büyük gücü serbestlik. Oyunu hiç kimseyi öldürmeden, hatta silahınızı bir kere bile çekmeden bitirmeniz de mümkün. Sessizlik ve gizlenme oyunda büyük önem taşıyor. Tabii dinamik olarak değişen gölgeler de öyle. Oyundaki hiçbir ışık kaynağı veya gölge sabit değil, ışık kaynağını yokedip kendinize gizlenecek alan yaratabilir veya gölgeyi yaratan bir varilin devrilmesi yüzünden birden açıkta kalabilirsiniz. Serbestlik, işte Deus Ex 2'nin ana fikri bu.





Deus Ex 2, ilk oyundan daha kısa olacak. Hemen burnunuzu kıvırmayın, son zamanlarda gelen oyunlarda niteliğin, nicelikten çok daha önemli olduğunu gördük. Açıkçası 30 saat süren, bayık Soldier of Fortune 2'yi oynamak yerine, 12 saatte rahatlıkla biten mükemmel Medal of Honor'ı tekrar tekrar oynamayı tercih ederim.

Her neyse, er veya geç Deus Ex 2 gelecek. Ve ondan sonra siz, beni bir daha göremeyeceksiniz. Araştıracak, ama kişisel bilgilerimle ilgili kayıtlara da ulaşamayacaksınız. Ortadan yokolacağım, sanki hiç yaşamamış gibi...

Sinan



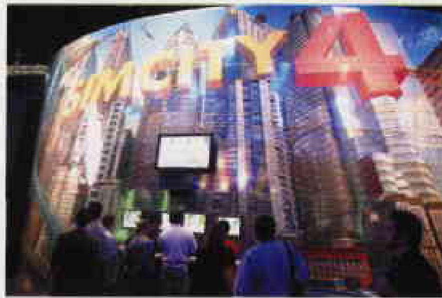
Sim City 4




Çıkış Tarihi: 2003 Başı

Sim serisinin delisi olmadım, olamadım. Ne Sim City'yi, ne de The Sims'i yeterince oynadığım söylenemez. Ama Sim City 4 öyle özelliklerle geliyor ki, es geçmek gerçekten büyük bir ayıp olurdu. Haliyle standa yanaşıp aldım Mouse'u elime. Anında bir stand görevlisi "Durun! Ben size anlatayım oyunu!" diye atladı üstüme. Ben daha ne oluyoruz diyemeden de oyunu anlatmaya başladı.

Sim City 4, bir strateji oyunu olmasına rağmen, inanılmaz güzel grafiklere sahip. Her şey üç boyutlu olarak tasarlanmış. Önceki oyunlara göre binaların, insanların ve arabaların orantıları çok daha doğru olmuş. Gece/gündüz geçişleri müthiş güzel gözüküyor. Her şey inanılmaz detaylandırılmış. Yangın çıktığında itfaiye geliyor ve nasıl çalıştığını görebiliyorsunuz. Bir suç işlendiğinde polis geliyor, çatışma çıkıyor, akabinde sarı "Do Not Cross" şeritleri ve yerde tebeşirle çizilmiş cesetleri görebiliyorsunuz. Bir felaket olduğunda, insanların kaçıştığını, trafiğin birbirine girdiğini, kazalar olduğunu, yanardağdan püskürenlavların çevredeki eğime göre doğru olarak aktığını görebiliyorsunuz.







Oyun sırasında anında geçiş yapabildiğiniz üç mod var: Vali modu, Sim modu ve tanrı modu. Vali modunda klasik Sim City oynanışı var. Şehrinizi kuruyor ve insanların ihtiyaçları doğrultusunda en iyi şekilde yönetmeye çalışıyorsunuz. My Sim modunda, The Sims'den istediğiniz bir Sim'inizi şehrinize koyuyor ve günlük yaşamını nasıl sürdüğünü, trafikte nerelerde takıldığını ve şehrin çeşiti özellikleri hakkında ne düşündüğünü görebiliyorsunuz. Tanrı modunda ise Sim City'de artık gelenek haline gelen felaketleri yaratıyorsunuz. Ama bu sefer felaketler üzerinde çok daha fazla kontrole sahipsiniz. Bir yanardağ yaratıp, sonra da yeri şekillendirerek lavın akacağı yönü belirleyebiliyor, şehrin ortasında bir hortum peydahlayıp sonra da sağa sola çekiştirerek insanların çığlık çığlığa kaçışmasını seyrederek kahkahalar atabiliyorsunuz. Evet, biz hepimiz hastayız!

Sinan

Metal Gear Solid 2: Substance



Çıkış Tarihi: 2003 Başı











Kendimle övünmeyi pek sevmem, ama bu noktada ileri görüşlülüğümün takdir edilmesi gerektiğine inanıyorum. Ne demişim Metal Gear Solid 2, Playstation 2 inceleme yazımda? "Başında geçirdiğimiz 18 saatin sonunda ben, Tuğbek, Madd ve Selçuk ortak bir kanıya vardık: Bu oyunun PC için yapılması daha en az 1 yıl için mümkün değil". Ve bakın ne oluyor? MGS 2, Substance adlı özel görev paketi ile birlikte, orijinalinden tam bir yıl sonra PC'ye çıkıyor. Hem de ne görev paketi!

Substance'ı oynayamadım E3'te, çünkü oynanabilir hali yoktu ortamda. Sadece bir video vardı. Ama yapımcılardan birisini yakalayıp esir muhabbetine aldıktan sonra öğrendiklerimden, Substance'ın bir görev paketinden çok yeni bir oyuna benzediğini anladım. Peki ne var bu özel pakette: Her şeyden önce, orijinal MGS 2 var. PS2'de olan herşey PC ve XBox için de yapılıyor. Bunun üstüne, oyunu baştan sonra Raiden, Snake veya Gray Fox (diğer adıyla, Ninja) olarak oynayabiliyorsunuz. Oyundan ayrı olarak beş tane küçük, Solid Snake'i yönettiğiniz Snake Tales adlı hikaye var. Orijinal oyunda Raiden'ın sürekli vidividi bahsettiği Sanal Görevler var, ki bunlar yaklaşık 200 tanecik! MGS 1'deki tasarım harikası görevlerin, MGS2'nin grafikleriyle birleştiğini düşününce, tüylerim diken diken oluyor. Yeter mi? Ama devam ediyoruz... Çünkü "ya şunun yerine bu olsaydı" şeklinde tasarlanmış 100 tane de alternatif görev var! (Alternative Missions). Bu görevlerde çok, ama çok şaşıracaksınız, çünkü hiç beklemediğiniz şeyler oluyor. Anlatıp sürprizi bozmayayım ama ilk oyundan tanıyıp sevdiğiniz birçok karakterle alternatif görevler sırasında omuz omuza çarpışmanız mümkün olacak.

Valla sizi bilemiyorum, ama ben gelecek yıl bir tane oyunu orijinal olarak alacak olsam, bu kesinlikle MGS 2: Substance olurdu. Dört gözle bekliyorum (gözlük kullandığım için bu konuda pek bir sıkıntım yok).

Sinan

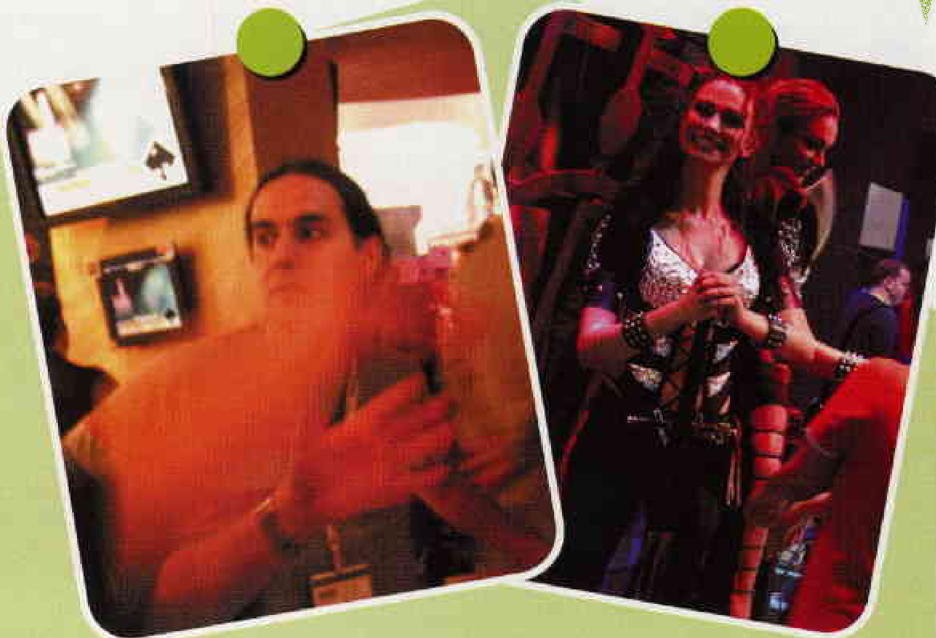
Duality



Çıkış Tarihi: 2003 Başı

Biraz Matrix, biraz Metal Gear Solid 2, bol miktarda Deus Ex; alın size mükemmel bir futuristik RPG oyunu. Gerçek ve sanal olarak tam anlamıyla ikiye ayrılmış dünyada, her iki tarafta süren savaşı konu alan oyun, tam bir grafik canavarı. Commandos 1 ve 2'yi yapan çekirdek ekibin kurduğu yeni bir şirketin hazırlamakta olduğu Duality, eğer tahminlerim doğru çıkarsa, 2003'ün en iyi oyunlarından birisi olabilir.

Sinan





Mortal Kombat: Deadly Alliance



Çıkış Tarihi: Ekim 2002

Eskiden en çok jeton harcadığım oynadığım oyunlardan birisi olan Mortal Kombat'ın yenisini fuarda görünce, ister istemez ayaklarım beni o tarafa götürdü. Elimde dijital kameram, tam ortamın videosunu çekiyordum ki, öküz bir stand görevlisi önüme geçip "Fotoğraf çekmek yasak kardeşim!" dediğinde, kendimi dumurlardan dumurlara verdim. "Fotoğraf değil, video çekiyorum" dediysem de laftan anlamayan stand görevlisi izin vermedi. Fesüphanallah deyip, oyunu görmeye gittiğimde, neden fotoğraf makinesine kıllandıklarını anladım.







Mortal Kombat, Tekken 4 ve Virtua Fighter 4 gibi yeni jenerasyon dövüş oyunları ile aşık atabilmek için, tamamen üç boyutlu olmuş. Olmuş da iyi mi olmuş peki? Karakter animasyonları kütük gibi. Grafikler fena sayılmaz, ama Virtua Fighter 4'ün müthiş görselliğinin yanında adı bile anılmaz. Dövüş sistemi ise müthiş dengesiz, kimin ne zaman nereden vurduğunu asla anlayamadığınız için ne kendinizi savunabiliyor, ne de rakibinize karşı bir taktik geliştirebiliyorsunuz.

Piyasaya çıkmasına pek bir şey kalmayan MK:DA'yı eğer bu halde sürerlerse, bir efsaneyi daha küfrederek tozlu raflara kaldıracağız demektir.

Sinan

Midtown Madness 3



Çıkış Tarihi: 2003 Başı



PC'de hayat bulup, XBox'a sıçrayan oyunlardan biri Midtown Madness. Ve hiç de yabana atılmayacak kadar fazla seveni olan bir oyun. Grand Theft Auto 3 gibi benzerleri tarafından mükemmele taşınmış bir türün, bir şehirde serbestçe dolaşmanın verdiği hazzı yaşadığınız araba yarışı türünün ilk örneği. Ama GTA3 ile arasında bariz farklar var. GTA3 daha çok katliam yaratarak eğlendiğiniz bir oyun iken, MM serisi hep daha barışçıl (yayaları asla ezemezsiniz) gerçekçi fizik modellemesi, şehir için yarışmanın zevkini verebilmesi ile ünlüdür. Midtown Madness 3 bu özellikleri, XBox'ın gücü ile birleştirerek, çok daha iyi hale getirmiş.





Bu sefer Paris ve Washington şehirlerindeyiz. Şehir boyutları abartılmış diyemeyeceğim, çünkü gerçek şehirle aynı boyuttalar! Sekiz milkarecik! 30 tane araba ile bu şehirlerde istediğiniz gibi gezip, trafiğin canına okuyabilirsiniz, çünkü oyundaki her trafik ışığı, posta kutusu yerinden sökülebiliyor, hatta dükkanların camlarından içeri dalabiliyorsunuz. Ama oyunun bir aile oyunu olması için, yayaların son anda hop diye atlayıp arabanın önünden kurtulma yetenekleri var.



Şimdilik sadece XBox için yapılıyor Midtown Madness 3. Yani bir PC versiyonu ufukta gözükmüyor.



Sinan

LEVEL inceleme

Bilen Adam

Bir E-Oyun geçti ki bu diyardan...

Taksim, Harbiye Askeri Müzesi, Ahmet Fethi Paşa salonunda bu yıl Türkiye için önemli bir ilk gerçekleşti. Aylardan beri dergiden bas bas bağırıp duyurmaya çalıştığımız ilk E-Oyun fuarıydı bu. Gönül isterdi ki Eidos'lu, Electronic Arts'lı, Blizzard'lı, binlerce metrekarelik alanda kurulmuş müthiş bir fuar oldu diyebilelim. Ama ne yazık ki yurdumdaki oyun piyasasının %98'i kopya oyunlar tarafından yürütüldüğü(!) için, bir tane bile yabancı yapımcı firma yoktu ortalıkta. Yine de, duyurusu neredeyse tamamen bizim tarafımızdan yapılmış olmasına, ÖSS sınavı ile çakışıyor olmasına ve stand sahibi firmaların ilk kez böyle bir organizasyona katılmış olmasından kaynaklanan tecrübesizliğine rağmen, beklenenin üstünde bir fuar oldu.

Biz de Level olarak fuarda yerimizi almıştık, peki bir aksiyonumuz olmasa da Türkiye'de ilk defa oyuncuların XBox ve Gamecube konsollarını denemesine vesile olmak bile bize yetecekti. Ama okuyucularımızın sevgi seli karşısında neye uğradığımızı şaşırdık. Üç gün boyunca hep birlikte oyun oynadık, sohbet ettik ve eğlendik. Özellikle bu yılki seminer ve konferanslar büyük ilgi gördü (tam ÖSS saatinde konuşma yapan Sinan'ın konferansına gelen 8 kişiyi incelemeye aldık).

Amaaaa, bu fuara mutlaka katılmış olması gereken firmaların yerinde yeller esiyor olması da gözümüzden kaçmadı. Türkiye'de oyun dağıtan firmaların hiçbirinin değil standı, tek bir oyunu dahi yoktu fuarda. Microsoft hariç, onların oyunları peynir ekmek gibi satıldı, özellikle de 29 dolara Metal Gear Solid, Crimson Skies ve Starlancer'ın bir arada bulunduğu Action Pack. Bizim Sinan ve Burak da fuarın danışma kurulunda olduğundan, bazı oyun dağıtıcısı firmaların daha ilk baştan fuara sıcak baktığını ama ekonomik yetersizlik yüzünden katılamayacaklarını söyleyerek dürüst davrandığını biliyoruz. Ama yine fuar danışma kurulunda bulunup da öyle yüksekten atıp tutan, "şunu yapacağız, bunu yapacağız" diyerek mangalda kül bırakmayan bazı firmaların fuara iki üç gün kala gelmeyeceklerini söylemesi, kelimenin tek anlamıyla, ayıptı. Neyse ki son anda vazgeçen firmaların çoğu oyunla uzaktan yakından alakası olmayan, "fuar olsun, torba dolsun" mantığıyla E-Oyun projesine katılmış olanlardı. Katılmamaları çok da büyük bir kayıp olmadı.

Güzel bir fuar oldu kısacası. Hem biz, hem de fuarı düzenleyen Semor için iyi bir tecrübe oldu. Ve gelecek yılın fuar çalışmaları şimdiden başladı bile. Biz yine danışma kurulundayız. Başından beri söylediğimiz bazı şeylerin doğru olduğuna Semor yetkilileri de hak verdi. Gelecek yıl daha büyük, gerçekten oyunlarla ilgilenen firmaların katıldığı, büyük ihtimalle yurtdışından da katılımın olduğu daha iyi bir fuar olacak. Bir şeylerin artık değişmeye başladığını hissedebiliyor musunuz?

BU AY NE OYNADIK?

İncelediğimiz oyunların haricinde bir de tadı geçen aylardan damağımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyunlar var. Hangi oyunların aylar sonra bile bizi oyaladığını merak ediyor musunuz?

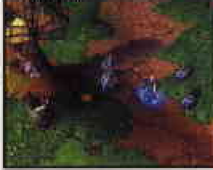
FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80 PC

Her ne kadar sıkıcı ve hatalı olsa da, ofiste Sinan, Burak ve Berker oynamadan edemedi. Sinan sapığı sadece 3 save hakkı ile, Very Hard'da oynamaya çalıştı...

STRATEJİ



Warcraft 3 %93 PC

Sağdan say: Tuğbek, Burak, Batu, Gökhan, Onur, Can, Güven, Berker, Sinan... Bu şahısların hepsi W3 oynadı. Var mı gerisi? A pardon, Fırat oynamadı, çünkü beceremiyor :)

ROLE PLAYING



Morrowind %94 PC

Ah bir vakit olsa da hepimiz oynasak. Ama sadece Burak oynadı, geri kalan zamanında ise hayati fonksiyonlarının yarısını sürdürdü.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Kamesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

Bilgi İçin	Oyuna en yakın web adresi
Yapım	Yapımcı Firma
Dağıtım	Dağıtıcı Firma
Minimum Sistem	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sistem	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Tür	Oyunun türü
Multiplay	İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Artılar	Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri
Eksiler	Oyunun en zayıf yanları
Alternatifler	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların bizden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görürsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

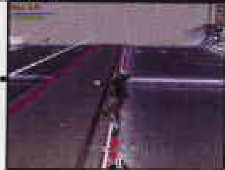
İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- Soldier of Fortune 2	yeni	1- Medal of Honor: Frontline	yeni
2- Grand Theft Auto 3	yeni	2- Spiderman The Movie	yeni
3- Medal of Honor: Allied Assault	↑(5)	3- Final Fantasy X	yeni
4- The Sims: On Holiday	↓(1)	4- 2002 FIFA World Cup	↓(2)
5- Elder Scrolls 3: Morrowind	yeni	5- Grand Theft Auto 3	↓(3)
6- Star Wars: Jedi Outcast	↓(3)	6- Gran Turismo 3	↓(4)
7- The Sims	◎	7- Deus Ex	yeni
8- The Sims: Hot Date	↓(6)	8- Resident Evil: Code Veronica	yeni
9- Championship Manager 01/02	↓(8)	9- Vampire Night	yeni
10- Dungeon Siege	↓(2)	10- F1 2002	yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 PC %91
Sinan hatta oynamaya devam ediyor. Yapabildiği komboların toplam puanı 20 bini geçmese de, oyunu becerebildiğini iddia ediyor.

ACTION



Grand Theft Auto 3 PS2 %98 PC %95
Cümbür cemaat oynarız dedik ama, fuardı dergiydi derken bir türlü vakit bulamadık. Gökhan oynadı, biraz da Onur.

ADVENTURE



Blade Runner %81 PC
Geliyor! Mükemmel adventure Syberia geliyor ve Blade Runner'ın buradaki son ayı bu belki de...

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec PS2 %98
Bu ay adamakıllı bir yarış oyunu çıkmayınca, bir takım insanlar baba ocağına geri döndü. Selçuk ve yuvaya geçici dönüş yapan Emin oynadı.

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92 PC
Artık yeni bir simulasyon bulmanın zamanı geldi galiba. Gerçi CD hala Berker'de olduğundan biz göremedik ama, olsun.

Mini mini bir Orc donmuştu, pencereme konmuştu...











Öncelikle şunun altını iyice bir çizeyim, Warcraft 3 o kadar da deliler gibi beklediğim bir oyun değildi. Neden? Herşeyden önce, oyunun seneler süren yapımı esnasında en az 3 defa konsept değişikliğine gidildiğini bildiğimden, doğrusu ortaya ne tür bir hilkat garibesinin çıkabileceğini düşünmek çok sinirimi bozuyordu. Ne de olsa Blizzard gibi sağlam bir firma bile yanılmaz değildir, her zaman için büyük bir pot kırma ihtimalleri mevcut.

İkinci sebep ise Warcraft 2'den pek öyle büyük bir keyif almamış olmamdır sanırım. Biliyorum, oynayan hemen herkes pek sevmişti, kötü bir oyunda değildi tabii ki, ama doğrusu ben ilk Warcraft'tan aldığım tadı ikincisinden alamamıştım. İlkindeki yenilik, farklılık hissi ikincisinde pek yoktu.

Üçüncü ve en önemli sebep ise bizzat Blizzard'ın kendinden kaynaklanıyor desem herhalde yalan olmaz. Bu sebebin adı Starcraft'tır. Benim gibi bilim-kurgu hastası bir adama Starcraft gibi bilinen tüm kalıpları yıkan bir strateji oyunu oynatırsanız, bir daha kolay kolay Orc'la, Elf'le işi olmaz. Starcraft'ın içinde herşey vardı, iyi bir senaryo anlatımı, gerilimli bir atmosfer, detaylı bir strateji yönü, gayet rafine ama aynı zamanda hafif esprili bir bilim-kurgu ortamı, aklınıza ne gelirse! Haliyle Warcraft serisi dahil tüm stratejilerde Starcraft lezzeti arar oldum. Ve yalanım yok, Marine Corps'un Pulse Rifle senfonisi halen kulaklarımda yankılanırken yeniden kılıç-kalkan muhabbetine girmek hiç içimden gelmiyordu. Hem zaten ortamda bu kadar manyağı varken oyunu incelemek bana düşmez, diye düşünüyordum. Tabii görüyorsunuz ki yanılmışım.

Arcane Lore...

Warcraft 3 için düşünülen ilk şekil aslında Baldur's Gate tadında bir FRP'den çok daha farklı değildi. Hero birimler oyunu götürecek, strateji olayı daha ziyade taktik takım seviyesinde olacaktı. Ne var ki programcılar hayli büyük teknik ve tasarım zorluklarıyla karşılaşınca, olay döndü dolaştı, sonunda yine bildiğimiz RTS tabanına oturtuldu. Bu bir açıdan iyi de oldu aslında, Warcraft adını RTS ile özdeşleştirmiş olan büyük bir hayran kitlesi hayalkırıklığına uğramamış olacak.





Olaylar bildiğimiz Warcraft dünyasında geçiyor yine, Orc sürüleri ve insanların başını çektiği büyük ittifak arasındaki son ve hayli yıkıcı savaşın üzerinden yaklaşık 30 yıl kadar bir süre geçmiştir. Beyond The Dark Portal ek görev pakedinde anlatılan olaylarda Orc sürülerinin dünyası büyük bir yıkıma uğrayarak üzerindekilerle beraber ortadan kalkmıştır. İnsanların dünyasında kalan Orc kabileleri ise dağıtılmış, teslim olanlar çeşitli toplama kamplarında gözetim altına alınmıştır. Esasen ana gezegenlerinin ve en güçlü büyücülerinin yokolması sonucu nesiller boyu Orc sürülerini etkileyen lanetli büyülerin etkileri azalmış, bir zamanların korkulan Orc savaşçıları çöktükleri köşelerde pinekleyen uyuz itlere dönmüşlerdir. Tabii bu duruma düşmelerinde aldıkları büyük yenilgilerin ve neredeyse tüm karizmatik savaş şeflerini kaybetmenin de büyük etkisi vardır. Sadece birkaç küçük topluluk yabanda saklanmakta, özgür kalmak için çaba göstermektedir.

İnsanlar ve Elfler ise Orcların bu büyük çözülüşünün farkındadırlar tabii ki, ancak bundan pek şikayetçi oldukları söylenemez. Aksine kendi içlerinde yaşadıkları büyük sorunlar zaten başlarını yeterince ağrıtmaktadır. Son savaşın üzerinden geçen yıllarda ittifak üyeleri yıkılan şehirlerini yeniden kurmak için büyük çaba sarfetmiş, bu arada kendi içlerinde yaşadıkları siyasal sürtüşmeler yüzünden hızla kutuplaşmaya başlamışlardır. Karşısında Orc sürüleri gibi büyük ve birleştirici bir sebep olmayınca Büyük İttifak'ın da ayakta kalması çok zor gibi görünmektedir. İşte tam bu sıralarda Lordaeron kıtasının kuzeyinde tuhaf ve ölümcül bir salgın hastalık ortaya çıkar. Hemen hemen aynı zamanlarda tuhaf bir büyücü kuzgun biçiminde sarayın konsey salonuna girerek müttefikleri yaklaşan karanlığa karşı uyarır, ama pek dikkate alınmaz. Kısa bir süre sonra kuzeydeki buzullarda birilerinin son 30 yılı pek tembellik ederek geçirmediği ortaya çıkacaktır, ama bir kişi hariç henüz kimse bunun farkında değildir.

Ortamda bu kadar manyağı varken oyunu incelemek bana düşmez diye düşünüyordum. Tabii görüyorsunuz ki yanılmışım.

Kahramanlar Geliyor!

Warcraft 3 pek çok açıdan Starcraft'tan hayli etkilenmiş bir oyun, zaten bu yüzden yazının başında "Starcraft" adını telaffuz ettim zaten. Oyunun grafikleri neredeyse tamamen 3D olabilir, ancak arabirimden tutun da özel karakterlerin oynadığı önemli role kadar her noktada Starcraft tadını almak mümkün. Daha önce oyunun Multiplayer Beta testi incelemesini okumuş olanlar benim pek hoşnut kalmadığımı hatırlayacaktır. Orada dile getirmiş olduğum sorunlardan birçoğu oyunun son sürümünde ortadan kaldırılmış, özellikle Single Player kısmı hayli etkileyici hazırlanmış.

Oyundaki her ırk için uzunca bir senaryo mevcut, ayrıca en başta bulunan eğitim görevleri de yine bir mini senaryo şeklinde gizlenmiş, bunu da oynamayı ihmal etmemek gerekli. Her ırkın senaryosu aslında bir dizi harita ve oyun içi grafik motoruyla yapılmış ara sah-









HUMANS: The Alliance of Lordaeron Insan, Elf ve Dwarf ırklarının elbirliği etmesiyle kurulmuş olan bu ittifak artık eskisi kadar güçlü değil. Özellikle Elflerin büyük kısmı kendi yoluna gitmiş bulunuyor, ancak Dwarf kabileleri insanlara borçlu olduklarını, sonsuza dek sadık kalacaklarını ısrarla söylüyorlar. Yapacak daha iyi bir işi olmayan bazı High Elf büyücü ve rahipleri de kurulan düzenin devamı için insanlara yardıma devam ediyorlar. Özellikle Dwarf'ların mekanik becerileri insanlara ihtiyaç duydukları ateş gücünü sağlamakta çok faydalı oluyor, ve buna hayli gereksinimleri de olacak gibi görünüyor.

ORCS: The Horde Bunlar Orc klanları için zor günler, ya toplama kamplarında eski vahşi büyülerin etkisinden çıkıyor olmanın çöküntüsünü yaşıyorlar, ya da ıssızlığın ortasında sağ kalmaya çalışıyorlar. Artık şeytani büyülerle uğraşmadıklarından, eski şamanist inançlarına ve hayal meyal hatırladıkları onurlu yaşam tarzlarına dönmeye çalışıyorlar. Troll ve Ogrelerle yaptıkları eski ittifaklar çoktan bozulmuş durumda, ancak kültürel açıdan yakın oldukları Taurenlerle belirli bir dayanışmaları var. Ve herşeye rağmen iş kılıca düşerse en az eskisi kadar sağlam savaşçılar olduklarını rahatlıkla ispatlayabilirler.

UNDEAD SCOURGE Çok uzun zaman önce ihtiraslarının kurbanı olarak halkını iblislere satan Orc şamanı Ner'zhul çoğu kimsenin sandığı gibi ölmedi. İblislerle kanınızla imza atarak anlaşma yaparsanız ölümünüz bile elinizden alınabilir, onun başına gelen de tam anlamıyla bu. Şimdi ölümün sessiz uykusunu uyumak yerine kuzeyin buzları arasındaki karanlık sarayında hapis tutulan Ner'zhul, iblis lordlarının sıkı gözetimi altındaki güçlü bir Lich King olarak dünyanın yaşayan ölülerle doldurulmasını planlıyor. Ancak tek amacı efendilerine kesin itaat değil, ruhunun karanlık derinliklerinde kendisini özgür ve belki de iblis lordları kadar güçlü kılabileceğini umduğu olasılıkların da hesabını yapıyor.

NIGHT ELVES: The Sentinels Son büyük savaştan sonra ittifaktan kopup kendi yollarına gitmek isteyen bu halkın "Night Elves" olarak anılmasının en büyük sebebi, High Elf kuzenlerinin aksine Azeroth'u dolduran büyük ve kaotik büyü gücünü kullanmayı reddetmeleridir. Şamanistik bir yol izleyen ve doğa ile iç içe yaşayan bu halk,çağlar önce büyü yüzünden başlarına gelen korkunç yıkımı asla unutamamıştır. Kaosun ötesinde hüküm süren iblisleri yakından tanıyan bu halk, bir daha asla onlar karşılaşmamayı ummaktadır. Ancak bu dilekleri pek gerçekleşmeyecektir.

BURNING LEGION Karanlık ve kaosun içinde hüküm süren iblis lordları yaradılışın başından beri yaşam ve düzenin hüküm sürdüğü her yere yıkım götürmeyi amaç bilmişlerdir. Kötülükleri sınırsız, ihtirasları doymak bilmezdir. Ve bu karanlık efendilerin Azeroth ile ilgilenmek için aslında birden fazla sebepleri vardır. Çağlar önce bu dünyaya Titanlar tarafından aktarılan sınırsız büyü gücünü farketmiş, bunu kendileri için kullanmayı amaçlamışlardır. Orc klanlarını kullanma planları da başarısız olunca, Lich King haline dönüştürdükleri yaşlı şaman Ner'zhul ve ona verdikleri büyük güçlerle bir defa daha denemeye karar vermişlerdir. Zaman uygun olduğunda bu boyuta geçerek istediklerini alacaklarına şüphe yoktur, tabii yine durdurulmazlarsa.

nelerden oluşuyor. Ancak ne var ki, bu haritalar ve ara sahneler aslında hiç kesintisiz olarak bir büyük hikayeyi anlatıyorlar. Böylece oyuna başladığınız andan itibaren kendinizi sanki "harita temizleyen sanal bir general" gibi değil de, heyecanlı bir TV dizisinde önemli bir rolü oynayan bir aktör gibi hissediyorsunuz. Doğrusu Warcraft 3 hikaye anlatımı açısından şu ana dek gördüğüm en rafine oyunlardan biri diyebilirim. Belki çok büyük ve karmaşık bir hikaye değil, ancak anlatım kesinlikle akıcı ve sürükleyici.

Buradaki en önemli etkenlerden biri senaryodaki ana karakterlerin tüm görevler boyunca sizinle birlikte ilerlemesi ve gelişmesi. Mesela Human senaryolarının başrolünde kralın tek oğlu olan Prince Arthas yer alıyor, ona ustası olan Uther The Lightbringer ve bir zamanlar büyük bir aşk yaşadığı genç büyücü Jaina Proudmoore eşlik ediyor. Siz tüm görevler boyunca bu ve benzeri karakterlerin gelişimine, aralarındaki etkileşime tanık oluyor, böylece ister istemez senaryonun içine çekiliyorsunuz. Kahramanlar edindikleri tecrübe ve buldukları malzemeleri sonraki görevlere de taşıdıklarından çoğu oyundaki gibi bir kopukluk yaşanmıyor.

Warcraft 3 tamamen 3D bir grafik motoruna sahip, bu sadece karakter ve bina çizimlerini değil aynı camanda coğrafyayı da etkiliyor

Şu Karşı Dağlar...

Hikayenin pürüzsüz akmasındaki en büyük etkenlerden ikincisi ise harita tasarımları. Warcraft 3'ün ilk başlarda son derece büyük haritalara sahip olması planlanıyordu, bir nevi Dungeon Siege gibi yani, ancak sonradan bundan vaz geçildi. Tek tek ele alındığında WC 3 senaryo haritalarının çok büyük olmadığı görülecektir, ne var ki senaryo boyunca bunlar çok mantıklı bir bütünlük arzediyorlar. Ayrıca







çok büyük olmamalarına karşın, bugüne dek bir RTS için hazırlanmış en detaylı, en inandırıcı haritalar oldukları söylenebilir. Mesela bir görevde bölgedeki yerleşim yerlerini gözden geçirmeniz gerekiyor. Çoğu oyunda bu "yerleşim yerleri" rastgele yerleştirilmiş standard üs binalarından oluşur. Ancak Warcraft 3 için bu geçerli değil, yol boyunca gerçek evler, değirmenler, tarlalar, koşup oynayan çocuklar, etrafta dolaşan yetişkinler görüyorsunuz. Tabii yanlarına yaklaştığınızda bazen önceden script edilmiş şeyleri yapabiliyor ya da söyleyebiliyorlar.

Haritaları canlı kılan etkenlerden bir diğeri de etraftaki NPC karakterler. Bunlardan bir kısmı etrafta dolaşan ya da belli bir noktayı koruyan çeşitli Kobold vs gibi ırklardan oluşuyor. Bunlarla kapışmak size tecrübe ve malzeme kazandırabiliyor. Oyunda pek çok irili ufaklı yaratık var, bunlar haritaların bazı yerlerini koruyor olabiliyorlar, bazıları hayli güçlü ve çoğunlukla seviyelerine göre malzemeler düşürüyorlar. Diğer NPC karakterler ise size çeşitli Questler sunabiliyor, karşılığında size katılabiliyor ya da en azından malzeme verebiliyorlar. Bu Questleri bulmak için çoğunlukla haritayı iyice dolaşmanız gerekebiliyor, ancak zaten çoğu zaman görevi bitirmek için geçmeniz gereken yollarda olduklarından bu büyük bir sorun yaratmıyor.

Her ırk için birkaç farklı Hero mevcut, bunlar savaştıkça tecrübe kazanıyor ve belirli yetenekleri ediniyorlar. Single senaryolarda belirli komutanları kullanmak zorundasınız, ancak Multi oyunlarda istediğiniz birini ya da daha fazlasını alabilirsiniz. Her hero 8 adede dek malzemeyi yanında taşıyıp kullanabiliyor, ayrıca çeşitli kaynaklardan temel istatistiklerini artırabiliyor. Her ne kadar gelişmiş bir Hero birlikte olduğu kuvvete hayli üstünlük kazandırsa da, bu yine de ölümsüz oldukları anlamına gelmiyor. Çoğu zaman kahramanlar en ağır saldırıya uğruyorlar. Her ne kadar oyundaki yapay zeka pek öyle devrim yaratacak denli gelişmiş olmasa da, o an için karşı tarafa avantaj kazandıran Hero ya da büyücülere öncelikli olarak saldırmayı akıl edecek kadar da iyi. Ama öte yandan melee çalışan adamları ulaşamayacakları bir yerdeki havancılara saldırtmaya çalışırken kırdıracak kadar da kötü olabiliyor.

Oyunda 5 farklı ırk mevcut, ancak Burning Legion oynanabilen taraflardan biri değil. Bu ırkı sadece karşınızdaki düşman olarak göreceksiniz, güçlerini gördüğünüzde de neden oynanabilir olmadıklarını anlayacaksınız. Ancak geri kalan ırklar için bir hususun altını çizmek gerekiyor, o da WC 2'deki gibi birbirlerinin tam bir kopyası olmadıkları. Aksine Starcraft etkisi burada da kendini gösteriyor ve her ne kadar ırklar arasındaki fark oradaki kadar büyük olmasa da, yine de her ırkın hayli kendine has olduğu rahatlıkla söylenebilir.

3D Aşkı...

Warcraft 3 tamamen 3D bir grafik motoruna sahip, bu sadece karakter ve bina çizimlerini değil, aynı zamanda coğrafyayı da etkiliyor. İlk başlarda oyunda 360 derece hareket edebilen bir kamera kullanılacaktı, ancak sonradan bundan vaz geçildi ve sabit kamera açısında karar kılındı. Bence bu son derece iyi de olmuş, çünkü çok kalabalık savaşlar bu haliyle de yeterince karışabiliyor, işin içine bir de kamerayla boğuşmak girseydi suyu çıkardı. Tabii kamerayı birimlerinize yaklaştırmak mümkün, ancak bunun herhangi bir stratejik değeri yok.

Warcraft 3 grafikleri çoğu stratejinin aksine "gerçekçi" olmaya çabalamıyor, tam tersine biraz anime havası da taşıyan, ilginç, yarı karikatür tasarımlar kullanılmış. Bence bunun oyuna kattığı hava çok başka, çünkü bu oyun aynı zamanda hem esprili ve rengarenk, hem de karanlık ve ürkütücü olabilmeyi başarıyor. Karakterlere tıkladığınızda aşağıdaki ekranda onların mimiklerini detaylı biçimde görebilmeniz kendiniz oyunla yakın hissetmenizi sağlıyor. Ancak umarım bu motoru Starcraft 2 için aynen kullanmazlar, çünkü WC ve SC dünyaları arasında bariz bir fark var, bu fark korunmalı. Grafiklerden söz ederken şunu da belirtelim, oyunda işletim sistemleriyle kaynaklanan çakışmalardan dolayı sorunlar yaşanabiliyor. Windows 98 ya da XP'de pek soru yok, ama Windows 2000'de kaplamalar ciddi biçimde bozulabiliyorlar. Bu kadar zamandan sonra bence böyle bariz hatalar olmamalıydı.

Ama Warcraft 3 iyi bir oyun, buna emin olabilirsiniz. Atmosferi iyi, grafik ve sesleri iyi, müzikleri iyi, senaryosu iyi. Pek çok açıdan beklediğimden çok daha iyi bir oyun yani. Belki çıkması uzun sürdü, ancak şurası tartışılmaz ki Reign of Chaos bu seriye yakışan bir yapım..

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	http://www.blizzard.com/war3/
Yapım	Blizzard
Dağıtım	Blizzard
Minimum Sistem	P2-400, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 700 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var.
Tür	RTS
Artılar	Genel olarak bir kusur bulmak hayli zor, pek çok açıdan dengeli, iyi işlenmiş bir oyun.
Eksiler	3D grafikler büyük savaşlarda çok karışabiliyor, ayrıca bazı sistemlerde çeşitli sorunlar yaşanabiliyor.
Son Karar	Warcraft serisine yakışan bir yapım, pek çok açıdan diğer RTS'lerden daha rafine.
Alternatifler	Starcraft, Star Wars: Galactic Battlegrounds.

LEVEL NOTU %93











GRAND THEFT AUTO 3

Çılgınlar gibi geliyor! Dikkat edin, yoğun bağımlılık yapabilir!!

Grand Theft Auto öyküsü kendi halinde, sıradan bir oyunun şöhret basamaklarını yavaş ama emin bir şekilde yükselişini konu alır. Eski Yunan Trajedya'larında arka planda oynayan ezik, 3. sınıf oyuncu sahnenin en önündeki görkemli Zeus'a dönüşür.

Oyun dünyasındaki değişimlerin zamanla insanları nasıl ele geçirebileceklerinin canlı bir kanıtını sunuyoruz size bu ay. Aşağıdaki oyunu bilenler, zaten bu yazıyı okuyacak vakte de sahip değillerdir oynamaktan, diğerleri ise.. Bir göz atın bakalım, ne diyeceksiniz?

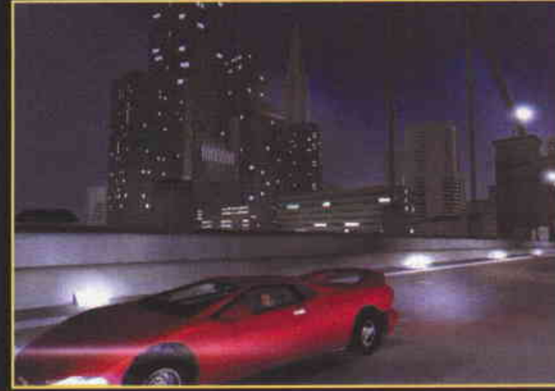
GTA3 PC dünyasına tabiri yerindeyse gerçek bir atom bombası gibi düştü. GTA 1 ve 2'deki yaratıcı fikir şu an aşmış bir detay zenginliği, bin kat daha iyi bir oynanabilirlik, eğlence faktörü, gerçekçilik, ses, müzik, grafik, demo ve oyun süresiyle beraber tekrar karşımızda duruyor. Oyun hakkında anlatılacakların hepsi orta büyüklükte bir ansiklopedi büyüklüğünde olduğundan ne bu 4 sayfalık inceleme, ne de 6 sayfalık strateji ustamız oyundaki her şeye yetişebildi. Neyse ki hem oyun hakkında pek fikri olmayanları, hem de en Hardcore oyuncuları bile mutlu edecek ve şaşırtacak bilgiler vereceğiz bu 10 sayfada. En başından başlayalım isterseniz:

Güzellik kraliçesinin neşe kurşunları

GTA serinin üç oyununda da aynı konu işleniyor sevgili dostlar. Yani güzel bir şehrin sıradan bir vatandaşı olup, o şehri çirkin bir şehir yapmaya çalışıyorsunuz. Diğer bir deyişle ruhunuzu şeytana tüm aksesuarlarıyla beraber ilelebet satıyorsunuz. Önceleri araba çalmak küçük ama heyecanlı bir macera olurken sonraları basit ve tekdüze bir alışkanlığa dönüşecek. Zamanla daha fazlasını merak edecek ve insanlara zarar vermeye, hatta sokak aralarında ufak ufak öldürmelere başlayacaksınız. Ama canavar kolay kolay doymaz bilirsiniz, el bombasının keşfi ve polis arabasını çalmak ise birden ne kadar da çekici gözükecek.. Gözünüzü yukarılara diktikçe yeni oyuncaklar keşfedecek, sokakları kırmızıya boyama konusunda dersler alacak, "bazukanın insan derisiyle reaksiyonu" gibi kitaplar yazmaya çalışacaksınız. Artık aynaya baktığınızda gördüğünüz şey, her tür suçlunun yanınızda çömez kaldığı, tüm ülke tarafından aranılan gerçek bir katliam virtüözü olacak!

(GTA'nın böyle bir amaç gütmesi ve bunun insan psikolojisi üzerindeki etkileri gibi ahlaki konulara hiç girmeyeceğim, Amerika'da davası sürüyor oyunun zaten, biz sadece oyunun ne derece başarılı bir oyun olduğundan bahsedeceğiz, duyurulur.)

GTA 1 bundan 5 sene önce, bu işi basit grafiklerle üstten ve sadece araba çalarak yaptırıyordu. GTA 2 ise, daha gelişmiş, renkli ve ayrıntılı grafikleriyle bariz bir şekilde daha zengindi. Ama GTA 3 gerçek bir şölen Level halkı! 3D grafikler oyunun anında içine girmenizi sağlıyor; en üstten kuşbakışı oynamak yerine Third Person Shooter gibi hemen arkanızdaki bir kameradan adamınızı ve arabanızı kontrol etmek inanın çok daha eğlenceli oluyor. Kullanabileceğiniz araba ve silah sayısı epey çok ve en önemlisi bunları deneyebilmek için üç çok büyük şehir tamamen emrinize amade. 73 görev, yan görevler, gizli paketler, süper atlamalar, gizli arabalar, suda ve havada geçen maceralarla oyun deli gibi zenginleşmiş ve inanın bana bu ülkede oyunu hilesiz 100% bitirebilen çok az insan olacaktır (100% derken, stats ekranında gözüken ilk rakamdan bahsediyorum).



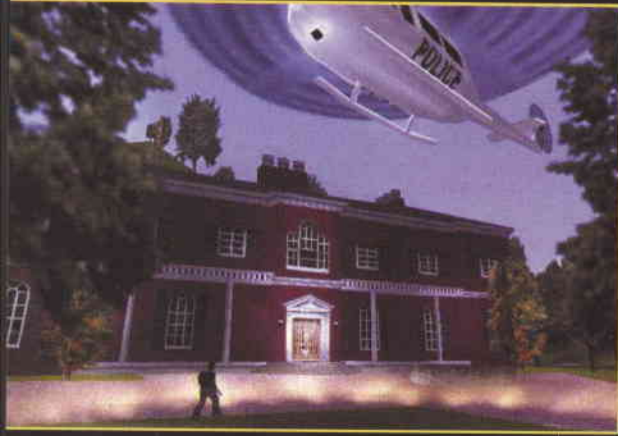


Oyuna başladığınızda giren demo bize hazin kaderimizi, sevgilinizle beraber yapılan her banka soygununun her zaman çok eğlenceli olamayabileceğini ve banka seçimi kadar sevgili seçiminin de ne kadar önemli olduğunu anlatıyor. Sonrasında ise şehirdeki mafya liderlerinin elinde büyüyüp verdikleri görevleri bir bir yerine getirmeye çalışıyoruz. Elbetteki bunlara daha ayrıntılı starteji ustasında değindik, ama fikir vermesi açısından, korumacılık yapma, suikast düzenleme, banka soygunu, tetikçilik, çeşitli bombalama organizasyonları, gemi, uçak ve bilimum önemli araç temizlemeyi sayabiliriz. GTA 3 tabi ki sadece tüm bunları en başarılı şekilde işlemekle oyun dünyasının en ön sıralarına geçmiyor. İyi bir suçlu olmanın ve size verilen görevleri paşa paşa yapmanızın yanında bir dolu özgürlüğünüz var ve inanamayacağınız kadar çok alanda işler yapabilirsiniz.

73 görev, yan görevler, gizli paketler, süper atlamalar, gizli arabalar, suda ve havada geçen maceralarla oyun deli gibi zenginleşmiş ve inanın bana bu ülkede oyunu hilesiz 100% bitirebilen çok az insan olacaktır

Parti ve Shoot'n Roll zamanı!!

Öncelikle biraz bulunduğunuz mekandan bahsedelim. Liberty City üç farklı adadan oluşuyor. Bu adaların her biri bir bölüm gibi ve ancak belli görevleri yaptıkça ulaşabilirsiniz. Her ada birbirine köprülerle ve alt geçitlerle bağlı. Ayrıca her adada silah satan bir dükkan, araçlarınız için bir tamirhane ve oyunu save edebileceğiniz bir sığınağınız bulunuyor (ayrıca ilk adada araçlarınıza bomba yerleştirebileceğiniz bir bombacı arkadaşla son adada haritada gözükmeyen gizli bir silah satıcısı var). Şehir, oyunu oynadığınız süre boyunca trafiğiyle, insanlarıyla, sizin haricinizdeki suçluları ve polisleriyle her an "yaşıyor". Kendinizi bir oyun kahramanı yapmadan da halkın arasına karışabilir ve 3. sınıf bir Liberty City vatandaşı olabilirsiniz. En önemlisi ise şehir halkı basit yürüyen heykellerden oluşmuyor. Kimisi ellerinde paketleriyle alışverişini yapmış evine dönüyor, kimi sokaktaki fahişeyi dövüyor, bir başkası ise parkta salına salına geziniyor. Hava olayına gelince, gece-gündüz kavramı belirgin ve oyunu etkileyecek bir şekilde var (mesela belli araçların sadece belli saatlerde bulunması gibi). Sis ve yağmur efektleri ise yine grafik kartınıza yoğun bir baskı yapması dışında epey eğlenceli süslemeler. Binalar konusunda ise şu kadarını söyleyeyim, şehir usta eller tarafından ciddi bir şekilde dizayn edilmiş ve gerçek bir şehir için ge-











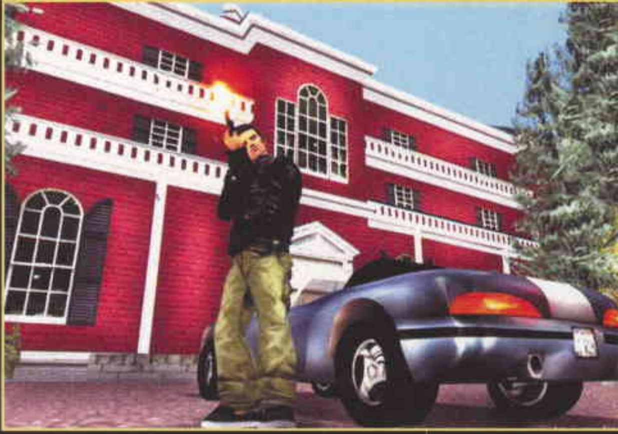
rekli olan her şey var: Stadyum, inşaat alanı, hastahane, gece kulübü, karakol, baraj, liman, park, havaalanı, her tür dükkan, radyo istasyonu ve daha canınız ne isterse! Bunların konumu, aralarındaki yollar, bazılarını yüksekte olması, suya yakınlık, bir şehir-bölge planlama öğrencisinin bitiriş tezi kadar gerçekçi, mantıklı ve doğru.

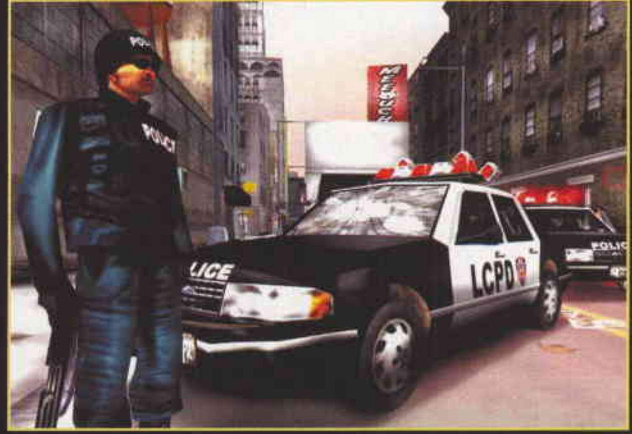
Siren Sesinden 40. Senfoni

Oyunda yapılacak işlerin sayısı gerçekten çok fazla. Biraz bunlardan bahsedelim isterseniz. Her şeyden önce oyundaki ana göreviniz olan mafyalara hizmet edebilir ve oyunun hikayesine devam edebilirsiniz. İlk ada olan Portland'la , Staunton Island'da 4'er tane, son ada olan Shoreside Vale'de 3 tane size görev vermeyi bekleyen mafya grupları olacak. Bu mafya gruplarının her biriyle zamanla tanışıyorsunuz, bir mafya lideri sizi belli görevleri yaptıkça daha üst bir patronla tanıştırıyor ve gittikçe ilerliyorsunuz. Burada önemli olan ana hikayeyi oluşturanların bu görevler olmasına rağmen yine hepsini yapmak zorunda olmamanız. Aynı şekilde bir de şehirde mafyadan daha güçsüz olan çeşitli çeteler var. Bunlardan da zaman içinde telefonla görev alabilirsiniz (GTA2'yi anmasak ayıp olurdu) ve bu çete görevlerin hiç biri hikayenin devamı için önemli değil. Üstelik oyunda herhangi bir "hak geçmesi" gibi bir kavram da yok. Oyunun en başındaki denemediğiniz bir görevi bile oyunu bitirdikten sonra geri dönüp oynayabilirsiniz (yalnız zamanla her adadaki mafya ve çetelerin size düşman olduğunu ve sizi görür görmez ateş açmaya başladığını düşünürsek, her iş zamanında dostlar..).

Farzedelim oyundaki tüm çete ve mafya görevlerini bitirdiniz (ki bu oyunun sadece bir kısmı demek), canınız sıkılıyor, o zaman sizi oyundaki kamu görevlerini yapmaya davet ediyorum. Önce biraz taksicilik oynayalım isterseniz. Herhangi bir taksi çalın ve size verilen sürede yolcunuzu istenilen yere götürün ve hemen ardından bir başka yolcu alarak böyle devam edin. Taksi görevinin 3 önemli avantajı var. İlki oyuna başlar başlamaz yapmanızı tavsiye etmeme neden olan şehri tanıtma özelliği. Şehrin önemli hemen her noktasını keşfetmiş oluyorsunuz ve inanın bu oyunda şehri bilmek, tanımak, neyin nerede olduğunu anlamak, hiçbir oyunda olmadığı kadar önemli. İkinci özelliği size kazandırdığı para. Her yolcu size sağlam bir para bırakacaktır (eğer yeterince hızlı ve kusursuz götürürseniz ekstra hız bonusu almanız da mümkün tabii). Ve en önemlisi de taksi görevini bitirince (ki bitirmekten kastım bir seferde olması zorunlu olmadan 100 (yazıyla yüz) yolcu taşıyıp başarıyla yerine götürmeniz) özel bir araba olan Borgnine Taxi'yi kazanmanız (arabayı Portland'da 8-Ball'un yerine yakın Head Radio istasyonu binasının hemen yanında bulabilirsiniz). Taksicilik sıktıysa itfaiye görevine bekleriz sizi. Herhangi bir itfaiye arabasıyla her adada 20'şer tane olmak üzere 60 tane kavrulan arabayı söndürürseniz sığınağınıza bir adet (oyunda satılmayan) Flamethrower koyacaklardır (şehirde yanan sigara bile bırakmadığımızdan itfaiyecilerin işsiz kalmaması için olsa gerek). O da mı baydı, buyrun acil servise, ambulans kullanın biraz. Eğer 35 yaralıyı sağ salim hastahaneye götürürseniz sığınağınıza bedava Health, 70 hastayı taşırsanız da Adrenalin hapı gelecektir (bkn. Strateji ustası). Eğer hasta taşımanın 12 level'ını da cilloplar gibi bitirebilirsiniz artık sınırsız bir şekilde depar atabileceksiniz (normalde belli bir süre atabiliyorsunuz). Eğer bu da kesmediyse ve biraz heyecan arıyorsanız belki polis görevi sizi kesebilir. Size verilen sürede haritada beliren suçluyu etkisiz hale getirirseniz ve bu işi on kere yaparsanız sığınağınızda bir rüşvet yıldızı belirecektir. 20. suçluyu da temizlerseniz bir tane daha yıldız belirecek ve bu her üç ada için geçerli olacak (yani toplamda 6 yıldız). Eğer olayı aşıp tüm kamu görevlerini de bitirirseniz

Kendinizi bir oyun kahramanı yapmadan da halkın arasına karışabilir ve 3. sınıf bir Liberty City vatandaşı olabilirsiniz.





o zaman ise şehrin belli yerlerine yerleştirilmiş 20 tane "Unique Jump" rampasını bulup epey hızlı bir arabayla (ki bunların 90%'ınını Banshee'yle yapabilirsiniz) aksiyon filmlerinden farksız atlayışlar yapabilirsiniz. Bunlar da bittiyse oyunda bulabileceğiniz bazı gizli görevlerle uğraşabilirsiniz. Mesela gündüz vakti Joey'in kapısının önüne gelirseniz bir telefon sesi duyarsınız. Sesi takip edip telefonu bulursanız, gizli bir patron size yeni görevler verecektir (3. görevinin sonuyla oyunun son demosu arasındaki paralelliğe dikkat!). Veya Tony's Restaurant'ın karşısında, Diablo'ların parkının etrafındaki trenin altında bir yerde, Casino'nun karşısındaki binanın otoparkında ve 3. adada sığınağın etrafındaki otoparkta bulunan özel minibüslere binerek oyuncak araba görevleriyle uğraşabilirsiniz. Bu da kesmediyse 1. adada hastahanenin arka sokağındaki marketin önündeki Patriot'a, 2. adada Ray'den görev aldığınız parkın yakınındaki Landstalker'a, 3. adada telefon görevlerini aldığın yerin yanındaki piknik alanındaki Patriot'a veya 2. adadaki katotoparkındaki bir araca binerek de sadece o araca özel gizli görevleri yapabilirsiniz. Ama siz aşmış bir oyuncu olarak bunların hepsini yaptım, daha fazlasını istiyorum diyorsanız, size son "ultimate challenge" olarak şehirdeki 100 gizli paketi bulmanızı tavsiye ederim ki, bu zaten günlerce uğraşmanız demek (inanın bana oyun için uğraşılmış her pixeli ve poligonu gezeceksiniz, her milimetrekareye bakacaksınız).

Siz tüm bunları yaparken polisin eli de armut toplamıyor tabii, işlediğiniz suçların şiddetine göre 6 yıldızlık bir gösterge ne kadar arandığınızı gösteriyor. Buna göre 1. yıldızda ancak görülürseniz aranıyor, 2. yıldızda ufak ufak aranmalar başlanıyor, 3. yıldızda helikopter peşinizde nerede olursanız olun aranıyor, 4. yıldızda SWAT timlerini kucaklıyor, 5. yıldızda FBI'a merhaba diyor ve 6. yıldızda tüm ordu ve tanklarıyla hatıra fotoğrafı çektiriyorsunuz. (Hatırlatmak isterim ki 3. yıldızdan itibaren polis sapıtıyor ve size ulaşmak amacıyla önündeki tüm yayaları gözü kapalı ezebiliyor).

Son(suz) güzellikler

Oyunda olan ayrıntıların ve güzelliklerin saysı o kadar fazla ki inanın aklıma gelenleri yazıyorum, yazdıkça yenileri geliyor, geldikçe yazıyorum ve daha bir dolu söylemek istediğim şey var (oha, 11554 karakter olmuşuz bile, Sinan vurucak bu gidişle). Keskin nişan tüfeğiyle yayaların sadece kol ve bacaklarını bile uçurabileceğinizden mi bahsedeyim, araçların süspansiyonlarının ne kadar aksiyon filmlerindeki hallerine benzediğinden mi bahsedeyim, yoksa botlara binerken havanın güzelliğine göre dalgaların sizi yön değiştirmesini mi anlatayım. Ya da en iyisi biraz teknik güzellikler.. Oyunun grafikleri sis ve yağmur efektleriyle birlikte epey hoş ama bir o kadar da zorlayıcı olmuş (bana gelen bir sürü e-mail aynı sorundan şikayetçi, çok lag atıyorsa makinanız ayarları minimuma getirin ve mutlaka "view distance"ı sıfırlayın). Ses ve müzik ise her konuda aşmış güzel olmuş. 3,5 saatten fazla radyo kaydı inanılmaz profesyonel hazırlanmış. Herhangi bir arabaya binince 9 ayrı radyo kanalından birini seçiyorsunuz ve daha da ötesinde oyunun altındaki mp3 klasörüne istediğiniz şarkıları kaydederek tüm oyun boyunca istediğiniz müzikleri dinleyebiliyorsunuz (PC fanatikleri! Bu, PS2'de yoktu). Demolardaki karakterlerin konuşması ise herhangi bir oyunda görebileceğiniz en iyi konuşmalar olduğunu garanti edebilirim. Gerçekten profesyonel Hollywood oyuncuları tarafından seslendirilmiş karakterleri dinleyince, delice hayran kalıyorsunuz oyuna!!

GTA3 çok ufak bazı eksikleri dışında (mesela arabalara basit bir hız göstergesi yapabilirdi (ama biz sizin için yaptık merak etmeyin, bkn.str.ustası)) bir çok yönden hem devrimci hem kusursuz bir oyun. Eğlendirmeyi biliyor, oynatmayı biliyor, kendini yaşatmayı biliyor. Normalda zaten önemli olan buyken, bunu bir de çok kaliteli müzik ve grafiklerle destekleyince, sanırım insan yavaş yavaş korkmaya başlıyor.

Bilgisayar oyun ütopyası, korkunç bir hızla gelişiyor Level halkı, dikkat edin de gözlerinizi kapattığınızda bir tek kendinizi Liberty City'de koştururken görmeyin..

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.rockstargames.com
Yapım	Rockstar Games
Dağıtım	Take2 Games
Minimum Sistem	PIII-450, 96 MB RAM, 16 MB 3D E. kartı
Önerilen Sistem	PIII-1000, 256 MB RAM, 32 MB Geforce3
Multiplay	Yok.
Tür	Action
Artılar	Oyunun zenginliği, müzikler ve ses konusunda 1000 üzerinden 1000 veriyorum; grafikler ve demo da oyunun kendi tarzına göre epey renkli ve etkileyici. Kontroller basit, atmosfer dozajı çok yüksek.
Eksiler	Arabalara hız göstergesi, motosiklete binmenin ve multiplayer'ın yoksunluğu ve yüksek hardware beklentisi aklıma ilk gelen eksikler.
Alternatifler	Grand Theft Auto 2 — Nisan 98 — %86
	Midtown Madness 2 — Kasım 00 — %88

LEVEL NOTU %95

Bunu biliyor muydunuz?

Bu yılın sonunda GTA: Vice City'i bekliyoruz! 80'lerde geçeceği ve motosiklet kullanımını destekleyeceği şimdilik bilinenler arasında.

Bunu bilmenize imkan yok!

Aldığımız çok özel duyumlar arasında gelecek sene için GTA 4'ün ismi fısıldandı.













SOLDIER OF FORTUNE 2:

OHAAAAHHH! OHAAHHAAAAHHH!

Tabii şimdi yukarıdaki spota bakıp "Bu ne lan?" diyebilirsiniz, o vakit henüz SOF 2 oynamamış olduğunuzu da belli edersiniz. Çünkü oyundaki düşmanların vuruldukları zaman bu şekilde bağırarak ölmek gibi pis bir adetleri var. Her zaman değil tabii, ama sık sık bunu yapıyorlar. Bu durum ofiste hayli espri ve gülüşmeye yol açtı diyebilirim, mesela şu diyaloğa bir bakın:

Sinan – (Oyuna başlayalı çok olmamıştır) Aha pompalı! Şimdi okudum canınıza!

Berker – (Müdür kadar yoğun olmadığından oyunda hayli ilerlemiştir) Bak o kapının arkası adam dolu, dikkatli gir!

Sinan – Peki...(Kapıyı açar, karşısına zört diye çıkan bir düşmanın koluna pompalıyla ateş eder.)

Düşman – (İnanmayan gözlerle kopan kolundan kalanları tutmaya çalışır ve haykırır) OHAAA! OHHAAAAA!

Sinan – (Şaşırmıştır) Oha? Ne diyor lan bu?

Berker – (Kahvesini yudumlarken gayet sakin yorum getirir) Ne diyecek, "OHA" diyor işte. Sen hem adamın bünyesini pompalıyla hayvan gibi yar, hem de "OHA" denince şaşır. Ne bekliyordun, "Eline sağlık abi, biraz da kunçlarıma sıksana!" mı diyecekti? Cık cık cık...

Yukarıdaki diyalogta da gördüğünüz gibi, iki yetişkin ama yarı kaçık oyuncu yanyana gelince, geyik ateş üstündeki efsanevi dansına başlıyor kaçınılmaz olarak. Bir de düşünün ki biz burada bazen bir düzine oyun manyağı olarak bir araya geliyoruz! Valla öyle zamanlarda gürültü öyle bir kopup gidiyor ki, geyik geyikliğinden tiksiniyor, benim gibi gürültücü bir herif bile uzak diyarlara kaçıp gitmek istiyor.



Paralı Asker...

Soldier of Fortune 2 aslında bizim ofise ve oyun dünyamıza hayli hızlı bir giriş yaptı diyebilirim. Önce Multiplayer demosu kuruldu cihazlara ve tek bir harita içermesine rağmen tam sürümü gelene dek tüm ilgiyi üzerine çekmeyi başardı. Sonra tam sürümü gelince herkes bir hevesle yumuldu oyuna, ancak oyun pek beklendiği gibi çıkmadı. Mesela ben incelemesini yazmakla yükümlü olduğum için kastırıp hızlı bir biçimde tamamladım. Ama Sinan gibi FPS seven, onları olası en zor seviyelerde tadını çıkara çıkara oynayan bir adam aradan o kadar gün geçmesine rağmen halen oyunu bitirmiş değildi. Diğerleri





DOUBLE HELIX

için de durumun pek farklı olduğunu sanmıyorum, mesela Burak oyunu suratında pek fazla bir değişiklik olmadan oynuyordu ki, bu pek iyiye işaret değildir. Sanırım adam oyunu sırf oyunları yarıda bırakmayı sevmediği için bitirmeye çalışıyor.

Ne yalan söyleyeyim, doğrusu SoF 2 hiç beklediğim gibi bir yapım olarak çıkmadı karşıma. Şahsen oyunu sırf inadım ve FPS sevgimden dolayı sonuna kadar oynadım desem yalan olmaz. Jedi Outcast gibi bir yapımın ardından Raven'ın böyle bir oyunu piyasaya sürdüğünü görmek canımı sıkmadı, güvenimi sarsmadı desem yalan olur. Peki neden böyle oldu?

Macera Dolu Amerika!

Oyunun konusu paralı asker John Mullins biraderimizin 1982 yılında Prag'dan kız, pardon, bilimadamı kaçırmasıyla başlıyor. O zaman Demir Perde ülkesi olan Çekoslovakya sınırları içinde bulunan bir Sovyet bilimadamı Amerika'ya iltica ediyor ve beraberinde hayli gizli biyolojik silah sırlarını da getiriyor. Daha sonra günümüze geliyoruz ve Varşova Paktı'nın dağılmasıyla beraber bu tür biyolojik silah projelerinden bazılarının ayağa düştüğünü görüyoruz. Dünyanın çeşitli yerlerinde meydana gelen tuhaf olaylar Amerikan istihbarat örgütlerinin dikkatini çekiyor ve bu konuları araştırması için Mullins "sözleşmeli danışman" olarak ortama salınıyor. Araştırma sonucunda hayli güçlü bir terörist organizasyonun Amerikan şehirlerini hedef almaya niyetlendiği ortaya çıkıyor ve ortam kızıştıkça kızışıyor. Ancak oyunu sonuna dek oynayanlar görecektir ki buradaki teröristlerin alışılmışın aksine Orta Doğu ile hemen hiç ilgisi yok. Bu oyunun senaryosunun çok sıradışı olduğunu söylemek mümkün değil tabii, pek çok filmde böyle bir

BENG, BENG!

SoF 2 silah açısından hayli zayıf kalmış, işte birkaç örnek ve bizim tavsiyelerimiz:

SOCOM: Üzerine çeşitli aksesuarlar takabildiğiniz hayli hoş bir silah, ancak ilerleyen bölümlerde çok işe yaramıyor. Tavsiyemiz susturucu ve laseri pas geçip, taktik fener seçeneğine yönelmeniz.

USAS-12: Tam anlamıyla ölüm kusan otomatik bir kıyma makinesi, tabii hedefi tutturabilirseniz. Çok kalabalık odalarda işe yarayabiliyor, ama kapıdan içeri bir yangın bombası atmak daha akıllıca.

M590: USAS-12'den daha yavaş, ama daha kullanışlı. Tabii sıfır mesafede, uzaktaki birine bununla ateş etmek yerine tükürmeyi deneseniz sonuçlar daha ölümcül olur herhalde.

MICRO UZI: Hollywood filmlerinden tanıdığınız minik canavar. Tıpkı tabancalar gibi bunlardan da aynı anda iki tane kullanabiliyorsunuz. M3A1 saçmalığından yüzbin kere daha iyi.

M3A1: Oyundaki en işe yaramaz alet, tabanca kullanın çok daha iyi.

M4: Tüm oyunu bununla bitirebilirsiniz, başka da bir silaha ihtiyacınız olmaz. Altındaki bomba-atarın menzili çok kısa, bombayı uzağa göndermek için namluyu iyice kaldırın.

GRENADE LAUNCHER: Bu aletin atış gücünü sevecek, menzilinden nefret edeceksiniz. Namluyu çok dikmeyin, yerçekimi denen birşey var!

RPG-7: Multiplayer dengelerini çok bozuyor, Single Player için lüzumsuz. Karar size kalmış.

M60: Sehpaya takılı olanları korkunç etkili! Elinizde taşıdığınızda ise namlu öyle beter geziyor ki, önünüzdeki adamı vurmak imkansız!

OICW: Bilgisayar, otomatik bombaatar, dürbün, laser menzil ölçer, gece görüş sistemi, düşman tanımlama yeteneği, aklınıza ne gelirse içinde var! Sanki Alien filmlerinden fırlamış bir Pulse Rifle tadında, üstelik Amerikan Ordusu'nun Land Warrior programı için geliştirdiği gerçek bir silah! Ne var ki aynı zamanda M3A1'den sonra bu oyundaki en işe yaramaz, en kullanışsız ikincisi silah! Tam bir hayalkırıklığı!

EL BOMBALARI: Çok çeşitli ve farklı etkileri olan el bombaları var. Ancak atmadan önce elinizde birkaç saniye bekletin ki aynen geri gelmesinler!





RMG NEDİR? YENİR Mİ?

SoF 2 bugüne dek pek görülmemiş bir yeniliğe sahip, Random Mission Generator. Bunun sayesinde farklı tiplerde rastgele haritaları birkaç saniyede yaratabilir, böylece Single Player ile uğraşmadan 15-20 dakika istim bırakabilirsiniz. Bu haritaları tek başınıza botlara karşı oynayabileceğiniz gibi, Multiplayer kısmında da benzer biçimde haritalar oluşturmanız mümkün. Yani sıkı bir maç sonrası "haritayı iyi bilmek" gibi bir geyiğin dönmesi çok mümkün olmayacak. Ne var ki RMG pek mükemmel sayılmaz ve önceden iddia edildiği gibi kusursuz çalışmıyor. Herşeyden önce burada sadece açık mekanlar yaratabiliyorsunuz. İkincisi bu tür haritalar genellikle az miktardaki oyuncular için biraz fazla geniş kalıyorlar. Ayrıca bu haritalarda çok yanlış yerleştirilmiş binalar gibi hatalara rastlamak çok mümkün. Ve her ne kadar haritalar rasgele yaratılsalar da, aslında belirli bir kombinasyona göre düzenleniyorlar ve dikkatli bir oyuncu kısa sürede işin mantığını kavrayarak belirgin bir üstünlük elde edebilir. Ama yine de RMG'ın ilk deneme için hayli başarılı çalıştığını söylemek gerek, belki ileride daha da iyi olabilir.

senaryo görmek mümkün.

SoF 2 ilk oyunun aksine çok daha gerçekçi olmayı vaad eden bir yapımdı, gerek düşmanlar, gerekse de ortamlar ve silahlar modern dünyada rastlanabilen unsurlardan oluşacaktı. Ve bir noktaya kadar böyle olduğu da söylenebilir aslında, en azından bu defa Power Armor giyen elebaşları, Gauss silahları felan yok ortamda. Ve olayların geçtiği mekanlar hayli inanılır, en azından oyunun bir kısmındaki haritalar hayli gerçekçi sayılabilir.

Herşeyden önce oyunda kullanılan geliştirilmiş Quake 3: Team Arena motoru grafiklerin cidden hayli iyi olmasını sağlıyor, ancak bundan faydalanmak için eşşekler gibi güçlü bir bilgisayara ihtiyacınız olacak. Öte yandan oyundaki düşmanları yönlendiren yapay zeka bazen oyuncuyu gereksiz yere zorlayacak denli keskin işliyor. Düşmanlar bir defa harekete geçtiklerinde belirli bir yerde durmuyor, sağ kalmak ve sizi haklamak için gereken manevraları yapıyorlar. Düşmanların atışlarının hayli isabetli olduğunu siz de farkedeceksiniz, özellikle çeşitli el bombalarını maksadını aşan bir verimlilikle kullanabiliyorlar. Aslında burada yapay zekanın bu keskinliğini ciddi biçimde hile yapmasına bağlamak mümkün, mesela bir defa yerinizi tespit ettiler mi artık sizi kolay kolay gözden kaçırmıyorlar.

Özellikle orman bölümlerinde yeşilliklerin sizden çok onları kamufle etmesi çok can sıkıcı oluyor. Ayrıca gizlilik gerektiren bölümlerde hiçbir düğmeye basmadan ya da telsiz kullanmadan nasıl alarmı çaldırabildiklerini anlamak pek mümkün değil. Belki de telepatik güçleri vardır, kimbilir?

Bayılana Limon...

Oyunun pek çok eksiği olduğunu söylemek mümkün, ancak en belirgin olanı ve oyuncuyu en fazla zorlayanı senaryonun ele alınış şekli. Her ne kadar ilk başlardaki kamyonlu takip ya da daha sonra Sam'i yanan binadan kurtarmanız gibi sıradışı görevler olsa da, bunlar sayıca pek az. Aralarda kalan bölümlerin çoğu "Aman abi, oyun biraz uzun olsun!" mantığıyla yapılmış hissi veriyor. Çoğu yerde harita tasarımları Doom'dan daha mantıklı görünmüyor ve buraları geçerken kafanızın içinden bir sesin "Bitse de gitsek artık!" dediğini duyabiliyorsunuz. Son çıkan FPS'ler arasında buna en yakın oyunlar MOHAA ve Wolfenstein idi, ki ikisini de oynarken hiç bu kadar sıkıldığımı hatırlamıyorum. Oyuncuyu bayan en kötü kısımlardan biri de oyun içi grafiklerle hazırlanmış olan ara sahneler, bunlar çoğunlukla uzun ve tekdüze konuşmalar içeriyorlar, üstelik kesinlikle pas geçemiyorsunuz.

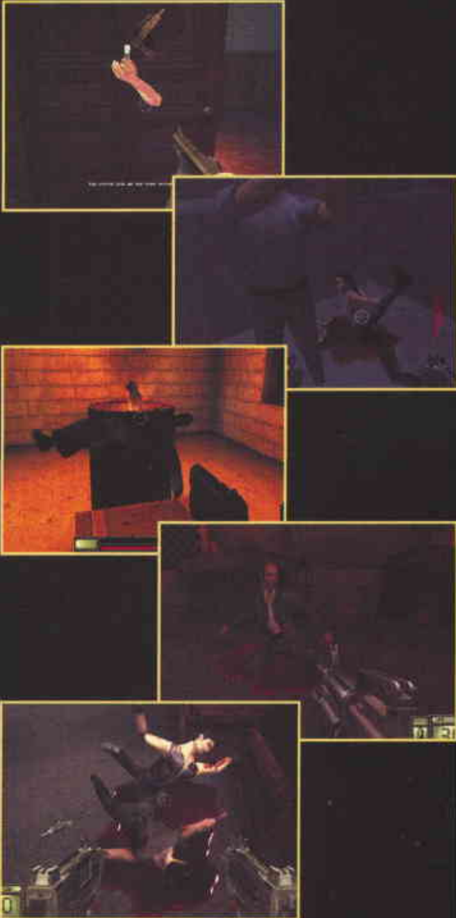
Oyundaki en kötü yanlardan biri de oyun için seçilmiş olan silahlar ve bunların oyunda kullanılması. SoF 2 için seçilmiş olan silahların çoğu oyun boyunca asla kullanmayacağınız şeyler. Üstüne üstlük silahların modellenmesi de hayli yanlış, hayli kullanışsız yapılmış. Mesela M4'ün altındaki bomba-atarın menzili neredeyse sizin elle attığınız bombalardan daha kısa. USAS-12 seri atışta kontrol edilmesi mümkün olmayan, M590 ile kıyaslandığında hiçbir esprisi bulunmayan bir tüfek. M3A1 ise bu oyundaki en kötü, en lüzumsuz SMG. Amerikan ordusunun deli gibi geliştirmeye çalıştığı prototip OICW tüfeği her açıdan inanılmaz derecede kullanışsız olarak modellenmiş, üstelik M-4 ile





RIGOR MORTIS

Düşmanların animasyonlarını yapan GHOUL 2 motoru hayli başarılı gibi görünüyor, taa ki siz ilk düşmanınızı öldürene kadar! Yere düşen cesetler çoğunlukla oldukları gibi kalmak yerine, birdenbire kasılıp hayli ilginç şekillere bürünüyorlar. Buyrun birkaç örnek:



aynı 223 FMJ mermisini kullandığı halde çok daha güçsüz! Bunlara ek olarak gece görüş dürbünü ya da termal kamera gibi işinizi kolaylaştırması gereken yan donanımların hiçbiri işe yaramıyor.

Oyunda çok sayıda grafik ve programlama hatası da mevcut. Düşman modellemesini hayli detaylı yapan GHOUL 2 animasyon motoru nedense iş cesetlere geldiğinde feci şekilde sapıtıyor. Buna ek olarak oyun içinde çok ciddi Crash Detection sorunları var, yani nesnelerin birbirine teması düzgün hesaplanamıyor. Bunun sonucunda ise düşmanın silahının kapının içinden görünmesinden tutun da, attığınız kurşunların anlamsızca ıskalamasına dek pek çok problem ortaya çıkıyor. İşin ilginç tarafı bu sorunların büyük kısmı oyunun sadece Single Player modunu etkiliyor, ancak Multiplayer oynarken pek çok şeyin olması gerektiği gibi çalıştığını farkediyorsunuz. Öyle görünüyor ki Single Player bölümün Beta testi çok alelacele yapılmış, hayli bariz hatalar gözden kaçırılmış.

Askeri Mıntıka...

SoF 2'yi tamamen gebermekten kurtaran en önemli unsur doğru düzgün çalışan ve hayli de eğlenceli olan Multiplayer kısmıdır kanımca. Hem takım bazında, hem de tek tabanca takılabileceğiniz pek çok oyun modu mevcut, üstelik harita sayısı da hiç az sayılmaz. Çoğu açıdan Counter-Strike'ı aratmayacak özelliklere sahip olan Multiplayer kısmın şikayet edilebilecek en büyük eksikliği silah sayısının az oluşu, SoF 2'nin ciddi biçimde daha fazla ve daha ipe sapa gelir silahlara ihtiyacı olduğu tartışılmaz.

SoF 2 sadece bende değil, ofiste oynayan herkeste pek çok açıdan hayalkırıklığına yol açtı. Bol kanlı ölüm sahneleri ve daha iyi grafikler dışında bu oyunu ilkinden ayıran pek fazla özellik bulamadık desem herhalde yalan olmaz. Düşmanların belirli yerlerde durmasından, haritaların aşırı lineer olmasına dek herşey ilk oyundakine çok benziyor. Oysa bunun çok daha iyi, çok daha gelişmiş olacağı vaad edilmişti. Olmamış. Bu yüzden SoF 2 Multiplayer kısmı ile günü kurtarmayı başarsa da, Single Player bölümü en baba FPS manyağını bile bıktırmaya yetiyor. Doğrusu Raven'dan bunu beklemezdim, hele de Jedi Outcast gibi bir oyunu çıkardıktan sonra bu kadar saçmalamış olmaları çok can sıkıcı..

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://www.ravensoft.com
Yapım	Raven Software
Dağıtım	Activision
Minimum Sistem	P2-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,1 GB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var.
Tür	FPS
Artılar	Grafikler ve animasyonlar hayli iyi, çok sağlam bir Multiplayer kısmı var.
Eksiler	Senaryonun işlenişi çok sıkıcı, oyun atmosferi çok zayıf, ayrıca bir takım çok ciddi hatalar var.
Son Karar	Single Player kısmı FPS hastalarını bile baymayı başarabiliyor, ancak Multiplayer kısmı mükemmel.
Alternatifler	Medal of Honor: Allied Assault Return to Castle Wolfenstein.

LEVEL NOTU %80



thesumofallfears

> "Why, you may take the most gallant sailor, the most intreprid airman, or the most audacious soldier, put them at a table together-what do you get? The sum of their fears"
> ***Winston Churchill***

Winston Churchill herhalde yönetim sanatıyla ilgili en güzel sözlerden birini söylemiş. Kendi yaptığı işe dışarıdan bakabilen bir gözün gördüklerine, bir insanın hayatı boyunca yapabileceği en zor işlerden birine güzel bir örnek. Türkçesi "En yiğit denizciyi, en cesur havacıyı veya en gözüpek askeri bir masada toplayabilirsiniz-Elinize ne mi geçer? Korkularının toplamı."

Şu aralar Amerikalıların en büyük korkusu da büyük çaplı terörist saldırılar olsa gerek. Malum şimdiye kadar hep televizyonlardan bir film gibi izleyip parmaklarının tek bir hareketiyle kaçarak güzel yataklarında mışıl mışıl uyumaya gittikleri canavar onların da kalbinden bir parça koparıverdi. E ateş düştüğü yeri yakarmış. Şimdi onlarda yaşadıkları kitlesel paranoyayı her alanda göstermeye başladılar. The Sum of All Fears buna güzel bir örnek.

Bir SWAT timi üyesi olarak tüm oyun boyunca görevlere gidecek ve teröristleri tıkır tıkır indireceksiniz. Oyun genelde kapalı alanlarda geçiyor. Yanınızda iki adet takım arkadaşınız bulunuyor. Her görevden önce takım arkadaşlarınızın ve sizin kullanacağınız ekipmanları seçiyorsunuz. Bu ekipmanlar set halinde geliyor ve maalesef değiştiremiyorsunuz. Ghost Recon motoruyla yapılan oyunda gene aynı silah seti mantığının korunması ve çeşitli kombinasyonlar yapamamamız beni gene hayal kırıklığına uğrattı. Mesela üçüncü görevde müthiş işinize yarayacak olan susturuculu sniper'ı alamıyorsunuz. Bu da oyunu en zor seviyede oynarken sizi zorlayabiliyor. Zorluk demişken oyunda campaign açarken zorluk seviyenizi de seçiyorsunuz. Eğer bu tip oyunlarda yeni değilseniz en kolay seviye sizin için bir seçim olmamalıdır. Çünkü bu şekilde oyun müthiş kolaylaşıyor. Haritadan düşmanlarınızın yerlerini görmenizi sağlayan heart beat sensor hep açık kalıyor ve düşmanlarla karşılaştığınızda cross hair otomatikman düşmanınızın kafasına yöneliyor. Size ise yalnızca tetiğe dokunmak kalıyor. Bu şekilde oyun iki buçuk saatte bitiyor ki oyunun hiç bir zevki kalmıyor.



Ghost Recon'dan farkı ne?

Takımınızın ekipmanını belirledikten sonra harekata giriyorsunuz. Görevlere gitmeden önce size destek olacak diğer takımların da operasyona katılmasını istemiyorsanız bunu optionsdan iptal edebilirsiniz. Fakat iptal etmenizi tavsiye etmem. Çünkü üç takım birden bir odaya aynı anda dalmak oyunu çok zevki kılıyor. Her takım birbirinin açığını kapattığından örneğin diğer takımlarla uğraşan teröristleri siz arkalarından rahatça alabiliyorsunuz. Ya da diğer takım sizin arkanızı kolladığı için bir çok tehlikeli pozisyondan kıl payı kurtulabiliyorsunuz. Bu da sizde bir operasyonun parçası olduğunuz hissini uyandırıyor. Oyun ilerledikçe yeni silah setleri seçebiliyorsunuz. Operasyon sırasında siz ölürseniz diğer takım arkadaşınızın kontrolünü ele alıyorsunuz. Eğer takım arkadaşınız ölürse bir dahaki görevde yerine yenisi otomatikman geliyor. Ama sizin yeteneklerine falan bakıp birini seçmeniz gibi bir olanak yok.

Operasyon sırasında takım arkadaşlarınıza verebileceğiniz çeşitli emirler ve formasyonlar mevcut. Yalnızca kapıyı açmak, kapıyı açıp el bombası atmak ya da kapıyı açıp içeri daldıktan sonra tüm odayı temizlemek gibi emirler verebiliyorsunuz. Takım arkadaşlarınız tıpkı düşmanlarınız gibi klasik embesillerden oluşmuyor. İçeri dalıp odayı tertemiz yaptıktan sonra bir de "clear" diye size rapor veriyorlar. Tabi ki yapay zekada bazen problemler çıkmıyor değil. Örneğin takım arkadaşlarınız "hayır

Bilgi İçin	www.redstorm.com
Yapım	Red Storm Entertainment
Dağıtım	Ubi Soft
Minimum Sistem	PII 400, 84 MB RAM
Önerilen Sistem	P III 600, 128 MB RAM
Multiplay	LAN, 8 oyuncu.
Tür	Stratejik FPS
Artılar	Detaylı haritalar, gerçekçilik, takım oyunu oynayabilmeniz.
Eksiler	Düşük detaylı grafikler, zayıf ses efektleri, yapay zekada ki hatalar.
Son Karar	Vasat bir oyun. Gene de gerçekçi FPS sevenlere önerilir.
Alternatifler	Ghost Recon

LEVEL NOTU %74



önce ben dalacağım" yarışına girip kapıda birbirini iteklemeye başlayabiliyor ya da pencerede sniper'a yatmış bir düşman siz arkasındaki merdivenden çıkarken size ateş edip sonra siz sanki hiç orada yokmuşsunuz gibi gene pencereden bakmaya devam edebiliyor. Tabiki ense köküne tek kurşunu da alıveriyor.

Harekata çıkarken

Harekatlarda size izleyeceğiniz belli bir rota verildiğinden onun dışına çıkmanız özellikle sessizlik gerektiren görevlerde operasyonun sağlığı açısından sakıncalar oluşturabiliyor. Bu yüzden harekat planına sıkı sıkıya bağlı kalmanızı tavsiye ederim. Ama bazen bu planın dışına çıkmanız takımınızın selameti açısından gerekli olabiliyor. Eğer en zor seviyede oynuyorsanız bir odaya ya da koridora dalmadan ya da bir kata çıkmadan önce heartbeat sensor ile etrafı kontrol edin. Eğer birileri varsa ve bir türlü aşamıyorsanız flash bang atıp hemen arkasından dalın. Oyunda eğilebildiğinizi unutmayın. Silahınızın atış sıklığını ayarlayabildiğiniz için küçük odalarda bol bol saydırmaktan kaçınmayın. Gizli operasyonlarda pompalı tüfek kullanıp ben buradayım diye bağırmayın. Tahta kapıların arkasından ateş ettiğinizde mermilerinizin kapının arkasındakilere saplanabildiğini aklınızın bir köşesinde tutun. Sekizinci görevde bu özellik sayesinde çok eğlenebilirsiniz.

Oyun ilerledikçe pompalı tüfek kullanan, zayıf eğitimli, toplama terörist gruplarından paralı askerlere ve elit birliklere kadar bir çok tipte düşmanla karşılaşacaksınız. Sonlara doğru neredeyse her odaya bombalarla girmek durumunda kalacaksınız. Oyunun haritaları ve mekanlar ayrıntılı düşünülmüş. Operasyonların planlanması ise tamamen profesyonellik kokuyor. Zaten Red Storm tüm yapımlarında koruduğu kaliteyi buraya da yansıtmış. Yalnız oyun filmine yetiştirmek için birazcık acele edilmiş gibi görünüyor. Grafik detaylar bir çok yerde yetersiz kalıyor. Ses efektleri sizi çok mutlu etmeyebilir. Gerçekçi olmasına karşın bir çok yerde hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Sum of All Fears öyle mekana dalıp etrafı dağıtabileceğiniz bir shooter değil. Dikkatli olarak planlanmış bir operasyon yürüttüğünüz ve atış yetenekleriniz kadar stratejinizi de konuşturmanız gereken bir oyun. Gene de vasatın üstüne çıkmıyor. Eğer Rainbow Six ve Ghost Recon'u sevmişseniz bu oyunu da seversiniz. Ama Soldier of Fortune veya Counter Strike seviyorsanız pek yanına uğramayın.

Burak Akmenek | Burak@level.com.tr





En çok kullanacağınız silahları tanıyalım



AK-47S
Ülke: Russia & China
Atış modu: Yarı-Tam Otomatik
Şarjör kapasitesi: 30 Mermi
Ağırlık: 6.17 lbs. (2.8 kg)



MP5SD5
Ülke: Germany
Atış modu: Yarı-Tam Otomatik
Şarjör kapasitesi: 30 Mermi
1 dakikada atabileceği mermi sayısı: 700-800
Ağırlık: 4.45 lbs. (2.02 kg)



COLT Carbine M4A1
Ülke: USA
Atış modu: Yarı-Tam Otomatik
Şarjör kapasitesi: 30 Mermi
1 dakikada atabileceği mermi sayısı: 750-850
Ağırlık: 4.75 lbs. (2.15 kg)



FN P-90
Ülke: Belgium / USA
Atış modu: Yarı-Tam Otomatik
Şarjör kapasitesi: 50 Mermi
1 dakikada atabileceği mermi sayısı: 825-900
Ağırlık: 4.9 lbs. (2.2 kg)



Her galibiyetin sonunda hatıra pozu veriyorsunuz.

Oyun zaman zaman bir melodrama dönüşüyor.

Gatta

But we have been running away every day since! Our lives have always been OUR responsibility. And now we must see this!



Ayak sesleri çok sinir bozucu.

grandia2

Dreamcast efsanesi en sonunda PC oyuncularıyla buluşuyor...

Genellikle konsoldan transfer olan oyunlar PC ortamında pek tutunamaz. Grafikler kötüdür, kontroller gariptir, arayüz sinir bozucudur ve sonuç tabii ki fiyaskodur. Bu tip adaptasyon sorunları ister istemez PC oyuncularında önyargılar oluşturdu. Öyle ki önümüze ne zaman konsoldan devşirme bir oyun gelse, ilk anda suratımızı ekşitir olduk. Neyse ki Final Fantasy, Metal Gear Solid gibi sağlam istisnalar iki oyun sistemi arasında köprüler kurmaya başladı. Oyunumuz Grandia II de bu köprülerden biri olacak gibi gözüküyor.

RPG türünde farklı tatlar...

Grandia bir RPG ama şu 'animé' denen türden, yani uzak doğu kökenli; haliyle Baldur's Gate ve Icewind Dale gibi Batılı türdeşlerinden oldukça farklı. Öncelikle onlar kadar kompleks bir yapıya sahip değil. Hikaye, açık uçlu olmaktan uzak, hatta olabildiğince doğrusal. Karanlık ve kaotik alemler yerini rengarenk, şeker misali ortamlara bırakmış. Karakterlerden mimiklere, grafiklerden renklere kadar animé tarzı oyuna hakim. Anlayacağınız Grandia daha çok akrabası Final Fantasy tadında bir oyun, tabii onun kadar derin ve detaylı olduğunu söyleyemeyeceğim; eğlence daha ön planda (ne de olsa bir Dreamcast oyunu). Şahsen grafikleri, kontrolleri ve save sisteminden dolayı bu tarzdan pek haz etmem, Batılı RPG'lerin atmosferini kendime daha yakın bulurum; ama Grandia o kadar sürükleyici bir oyun ki 'bir sonraki bölüm sonu canavarını da göreyim, bir sonraki save noktasına da geleyim' derken saatlerin nasıl geçtiğini farketmiyorsunuz bile.

Dövüşleri, satranç karşılaşmalarına benzetebiliriz. Yarı gerçek zamanlı, yarı sıra tabanlı bir kurgu söz konusu.

Kötünün iyiyle derdi hiç bitmez

Hikaye, sonuna kadar doğrusal ve klişelerle dolu olmasına rağmen zaman zaman sizi şaşırtabiliyor. Ama genellikle olayların hangi noktaya varabileceğini önceden tahmin edebiliyorsunuz. Karanlığın gücü Valmar, bir kez daha aydınlığın gücü Granas karşısında şansını denemekte. Kahramanımız Ryudo dünyayı kurtaracağından habersiz bir şekilde, kuşu Skye ile beraber Geohound (ödül avcısı) mo-

Bilgi İçin	www.ubisoft.co.uk
Yapım	Game Arts
Dağıtım	Ubi Soft
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	RPG
Artılar	Orijinal dövüş sistemi, ilginç yaratıklar, pratik kontroller, eğitim dersleri.
Eksiler	Grafiklerdeki dengesizlik, hikayenin çok uzun ve klişelerle dolu olması.
Son Karar	Grandia, konsol önyargısını yıkabilecek türden bir oyun. Özellikle eğlencelik bir şeyler arayanlar için yerinde bir karar.
Alternatifler	Final Fantasy 7 – Ağustos 98 - %80 Final Fantasy 8 – Mart 00 - %80

LEVEL NOTU %73



Hanlarda oyunu save edebiliyor ve yaralarınızı sarabiliyorsunuz.



Millenia, hem ortalığı, hem de aklınızı karıştıracak.


Her şehrin kendine özgü bir mimarisi var.

dunda takılırken, Granas kilisesinden aldığı bir görev tüm hayatını değiştirir. Kilise korosunun yıldızı Elena'ya özel bir ayine katılması için eskortluk yapacaktır. Mekana ulaşırlar ama ayinde bir şeyler ters gider ve Valmar'ın Kanatları, Elena'nın bedeninde tekrar canlanır. İçindeki Valmar'ın Kanatları zaman zaman Millenia adında ortaya çıkacak ve güçlerini gösterecektir. Elena, bu kötü (belki de iyi) yarısından kurtulmak için Granas baş rahibini görmelidir ve böylece Ryudo ile uzun ve tehlikeli bir yolculuğa çıkarlar... Tabii bu sadece bir başlangıç, baş rahibi bulunca işinizin bittiğini sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Olaylar öyle bir dallanıp budaklanıyor ki bazen bir pembe dizide olduğunuzu düşünüyorsunuz. Ryudo'nun karanlık geçmişi ve Elena (yoksa Millenia mı demeliyim?) ile arasındaki duygusal iniş, çıkışlar oyunu bir melodram girdabına sürüklüyor. İlerledikçe gruba yeni karakterler katılıyor ve onların hikayeleri de ana hikayeye bağlanıyor.

Oyunun temel olarak üç bölümden oluştuğunu söylemek mümkün. Yollar, şehirler ve ara demolar (o kadar uzunlar ki onları da bir bölümden saydım). Aksiyon ağırlıklı olarak yollarda geçiyor. Labirentlere giriyor, binbir türlü canavarla karşılaşıyor, deneyimler kazanıyor ve yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Dövüşler hariç karakterleri izometrikle tepeden bakış arası bir perspektiften görüyoruz. Dövüşlerde ve demolarda üçüncü boyut ağır basıyor. Şehirler, oyunun bir anlamda adventure bölümü. Karakterlerle konuşuyor, hikayede yeni sayfalar açıyor ve alet, edavat ihtiyacınızı karşılıyorsunuz. Şehirlerde uğradığınız iki önemli yer var. Birisi gökkuşağı konileri hariç oyunu save edebildiğiniz, enerjilerinizi fulleyebildiğiniz ve geceyi geçirebildiğiniz hanlar; diğeri ise silah, zırh, vb. alıp satabildiğiniz ve eğitim derslerinin yer aldığı dükkanlar. Bu dersler, gerçekten çok iyi hazırlanmış ve oyunu kavramanıza çok yardımcı oluyor. Bölümlerin hepsi birbirinden renkli ve fantastik. Bazen dış dünyadan kopup, ruhun derinliklerine bile iniyorsunuz.

Dövüşürken düşünmek

Yol boyunca karşınıza çıkan yaratıklarla dövüşüp dövüşmemek size kalmış bir durum. Diğer animé RPG'lerin aksine Grandia'da düşmanlarınızı görebiliyor ve etraflarından dolaşarak onlardan kaçabiliyorsunuz. Tabii eninde sonunda dövüşmek zorundasınız, çünkü er meydanına çıkmadan ne deneyim kazanabilir ne de level atlayabilirsiniz. Zaten oyunun en orijinal olayı dövüşler; onlar da olmasa, hikayeye katlanmak mümkün olmazdı herhalde. Dövüşleri, satranç karşılaşmalarına benzetebiliriz. Yarı gerçek zamanlı, yarı sıra tabanlı bir kurgu söz konusu. Ekranın sağ alt köşesinde komut (COM) ve aksiyon (ACT) bölümlerinden oluşan bir zaman çubuğu var. Savaş meydanına çıkınca, saat hem sizin hem de düşmanlarınız için işlemeye başlıyor. Kimin ikonu önce COM noktasına varırsa, o komut veriyor ve ikonu ACT noktasına ulaşınca da komutu uygulanıyor (tabii sürpriz saldırılarda avantaj daima karşı tarafa geçiyor). Komut verirken oyun donuyor, komut uygulanırken ise aksiyon devam ediyor. Her karakterin saati ayrı işlediği için, diğer oyunlarda olduğu gibi sıranın geçmesini beklemeden yeni komutlar verebiliyorsunuz; böylece tempo hiç düşmüyor. Adrenalin kaybı olmadan hamlelerinizi planlayabilmek çok eğlenceli.

Komutları saymak gerekirse, combo (çift) vuruş, rakibin atağını kesebildiğiniz kritik vuruş, özel hareket, büyü yapma, eşya kullanma, yer değiştirme ve kaçma. Özel hareket yapınca SP (special point), büyü yapınca da MP (mana point), darbe alınca da HP (health point) değerleriniz etkileniyor. Her karakterin kendine özgü özel hareketleri var, büyüler ise karakterlerin sahip olduğu mana yumurtalarına göre değişiyor. Yeni özel hareketler öğrenmek veya eskilerini geliştirmek için ilgili 'coin'lerden toplamanız gerek, aynı şey büyüler için de geçerli. Bunların yanı sıra elinizdeki eşyaları kullanarak saldırabilir, kendinizi ve takım arkadaşlarınızı iyileştirebilir (hatta ölen varsa diriltebilir) ve üstünüzdeki büyüleri kaldırabilirsiniz. Ayrıca her karakterin belli bir hareket menzili olduğu için yer değiştirerek (evade), düşmanlarınızın size saldırmasını engelleyebilirsiniz. Yeteneklerinizi geliştirmek içinse yetenek kitaplarına (skill book) ihtiyacınız var. Bu kitapları genellikle bölüm sonu canavarlarının işini bitirince edinebiliyorsunuz. Aslında tüm bunlar detaylı bir şekilde eğitim derslerinde anlatılıyor, o yüzden daha fazla kafanızı karıştırmak istemiyorum.

Görsel bütünlük?

Geçmiş konsol uyarlamalarıyla karşılaştırınca, Grandia'nın grafiklerinin hiç fena olmadığını söyleyebilirim. Üstelik oyunun 1024x768 çözünürlük desteği bile var. Yalnız nedense güzelim büyülerle demolar pikselleri sayabileceğiniz kadar düşük bir çözünürlüğe sahip. Ayrıca şehirlere olabildiğince özenilmesine rağmen yollara neden üvey evlat muamelesi yapılmış anlayamadım. Her şehrin kendine özgü bir mimarisi var; birinde fütüristik yapılar arasında dolaşırken ötekinde doğayla bütünleşmiş yapılar görebiliyorsunuz. Dokular çok renkli, renkler de çok canlı, adeta içiniz açılıyor. Yollara dökülünce ise grafiklerdeki tekdüzelik insanı biraz oyundan soğutuyor. Karakterler komik mimikleri ve kocaman gözleriyle oldukça şirin (tabii animé tarzından hoşlananlar için). Yalnız muhtemelen bir bug yüzünden gölgeleri felaket. Yaratıkların, özellikle bölüm sonu canavarlarının tasarımları çok ilginç. Seslendirme hiç fena değil ama önemli anlar hariç karakterlerin seslerini duyamıyoruz. Kilise müzikleri olağanüstü ama dövüşlerdeki tekno-rock tınıları çok gereksiz. Acayip ayak seslerini saymazsak, sesler de idare edilebilir. Kontroller oldukça pratik, bir iki tuşla her şeyi halletmek mümkün (ah bir de mouse olsaydı!).

Grandia II, birtakım eksilerine rağmen özellikle dövüş sistemiyle animé RPG'ler için yeni bir soluk. Karanlık ve kompleks RPG'lerden bunaldıysanız, biraz eğlenmek, biraz da dinlenmek için Grandia evrenine uğrayabilirsiniz.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Larf Nalavale's letter has been the source of my strength.

hundred swords

Biraz strateji, biraz RPG, biraz da közlenmiş domate.. Ops!

Dreamcast oyunları yavaş yavaş PC'ye çevriliyor. Hundred Swords da Dreamcast'ten PC'ye çevrilen sessiz sakin oyunlardan biri (bir de serseri oyunlar var, kapkaç falan yapıyorlar). Hundred Swords'un PC versiyonunun DC versiyonundan hiç farkı yok. Smilebit, oyunu hiç değiştirmeden alıp coyt diye PC'ye koymuş.

Ara başlık atarken göz çıkartmak

Hundred Swords, stratejiyle RPG karışımı, Jennifer Lopez gibi melez bir oyun (ben de diyorum, neden bu CD'nin arkası yuvarlak). Oyun iki aşamadan oluşuyor. Birinci aşamada, yani mission mod'unda, rastgele bir görev seçiyorsunuz ve bu görevi sıradan RTS oyunları gibi oynuyorsunuz. Yani birim kurup saldırıyorsunuz. Her görevde farklı bir şey yapmanız isteniyor. Mesela ilkinde, düşmanın Headquarters'ını yok etmeniz gerekiyor. Mission mod'unda diğer RTS'lerde olduğu gibi onlarca yapı kurmuyorsunuz. Kuracağınız yapılar sadece; Headquarters, Barracks, Dragon Steel Pits ve Dragon Oil Pits. Barracks'da yeni savaşçılar ve araçlar oluşturabiliyorsunuz. Kuracağınız birim sayısı çok az olduğu için, yapılanmanız da pek zaman almıyor. Zaten oyunda stratejiden çok aksiyona ağırlık verilmiş. Mission mod'unda; easy, normal ve hard olmak üzere üç farklı zorluk derecesi var ve sınırlı zamana sahipsiniz.

İkinci aşama, yani campaign mod'u, Final Fantasy gibi bir öykü doğrultusunda ilerliyor. Bu mod'da yapılanma yok. Sadece, haritada ilerleyerek Final Fantasy veya Dungeon Siege'deki gibi savaşıyorsunuz, ancak savaşlar real-time olarak gerçekleşiyor. Campaign mod'u öykü tabanlı olduğu için oyun aralarında sık sık animasyonlar giriyor. Bu arada, animasyon demişken, oyunun ilginç bir özelliği de karakterlerin çizgi-roman havasında olması. Dolayısıyla oyun aralarındaki animasyonlar da çizgi-roman şeklinde, yani sessiz kareler halinde tasarlanmış. Konuşmalarsa balonlarla belirtiliyor. Campaign mod'unda bir bölümü tamamladığınız zaman diğerine geçiyorsunuz. Bu mod daha çok aksiyon ağırlıklı sayılır.





Hundred Swords'da birden fazla birimi aynı anda kontrol ediyorsunuz. Her birimin ayrı bir komutanı var birimler bazı kriterlerle birbirinden ayrılıyor. Mesela bir birim oklarla, diğeriyse kılıçlarla savaşıyor. Her birimi yeri geldiğinde kullanıyorsunuz. Ayrıca birimlerdeki her savaşçının isimleri ve yapabildikleri şeyler farklı. Savaşçılarınızın zamanla yetenekleri de gelişiyor.

Oyunun arabirimi ve kontrol sistemi oldukça basit. Devamlı olarak kullanacağınız icon sayısı beşi geçmiyor. Savaşlarda klasik seç-saldır-Bobi tut oğlum sistemini kullanıyorsunuz. Oyunda, uçan bot gibi değişik araçlarla da saldırı yapabiliyorsunuz. Savaşlarsa gerçekten çok karışık. Kimin kime vurduğunu kesinlikle anlayamıyorsunuz. Ayrıca savaş sırasında birkaç grafik bug'ı da ortaya çıkıyor.

Hundred Swords'un asıl sorunuysa yapay zeka. Birimleriniz balık gibi hareket ediyor. Bir yere gitmeleri için komut verdiğinizde saçma sapan yollar izliyorlar ve birbirlerine çarpıyorlar. Bununla kalmıyor, haritanın ufak olmasına rağmen, çoğu zaman yanlış yollardan bile olsa istediğiniz yere gidemiyorlar.

Hundred Swords 3D olarak tasarlanmış, ama grafikler hiç kaliteli değil. Dreamcast versiyonu bile PC versiyonundan daha iyidir. Kaplamalar çok basit. Detaya hiç girilmemiş. Bunun dışında birimler de baştan savma hazırlanmış. Oyunda kamerayı çevirip zoom yapabiliyorsunuz, ancak yakın çekimde oyunun oynanışı zorlanıyor. Seslerse neredeyse yok gibi bir şey.

Yani?

Hundred Swords'a Warcraft III junior diyebiliriz. Warcraft III'teki strateji-RPG karışımı, Hundred Swords'da kullanılmaya çalışılmış, ama sonuç pek başarılı sayılmaz. Oyunun strateji kısmı biraz geri planda kalmış. Bunun yerine aksiyona ağırlık verilmiş. Hundred Swords'un farklı bir tarzı olması ilginç. Ancak oyunun; grafik, ses ve yapay zeka konularında savunulacak hiçbir yanı yok..

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.activisionvalue.com		
Yapım	Smilebit		
Dağıtım	Activision Value		
Minimum Sistem	P 233, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı		
Önerilen Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı		
Multiplay	4 kişi		
Tür	Adventure		
Artılar	RPG ve strateji karışımı ilginç sayılır.		
Eksiler	Grafikler çok kalitesiz. Neredeyse hiç ses kullanılmamış. Yapay zeka rezalet. Ufak da olsa birkaç bug var.		
Son Karar	Kalitesiz bir oyun, ama fikir orijinal. Buna rağmen kısa sürede sıkılabilirsiniz.		
Alternatifler	Battle Realms	Ocak 02	%87
	Myth 3: The Wolf Age	Ocak 02	%81

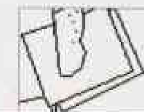
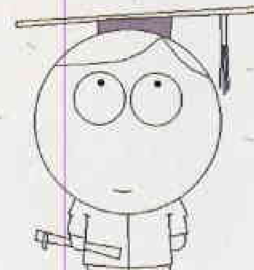
LEVEL NOTU %60

ofiste bu ay... Ne gelişmeler gelişti?

dubek





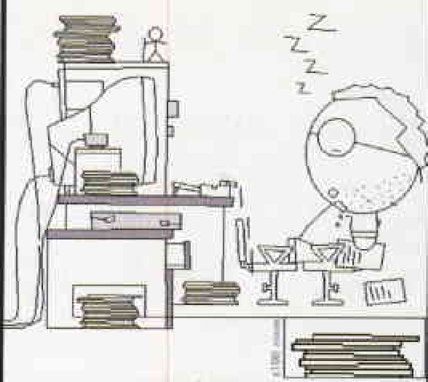



Dubek'in bu ay başına gelmeyen kalmadı. İlk olarak elini ketıl'da yakan pırasa saçlı Dubek, hemen akabinde diş zonklamasına maruz kaldı. Ofiste, devamlı suretle ağzında topitop varmış gibi dolaşan talihsiz Dubek, kapısına askeri güçlerin dayanmasıyla beraber kendini askerlik şubesinde buluverdi. Pişmiş Dubek bu olayı da kazalı belalı atlattıktan sonra evine hırsızın girmesiyle son bir şok daha yaşadı. Göz altlarında poşetler oluşan Dubek, geçtiğimiz ay iki takka dahi uyuyamadı, sinirden saçları voynk voynk diye bi yukarı bi de aşağı olmak üsre sallandı.

purak

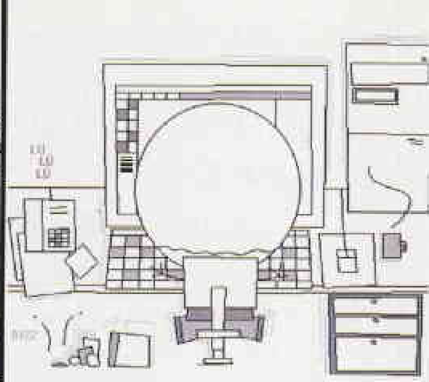
Purak Pakmenek bu ay master'ını tamamlayıp eşek kadar adam olup sınıfını geçip mastır şeysini bitirdi. Bu bitirim karşısında mesutluğunu gizleyemeyen Purak Pekmenek, ofiste olduğu süre içindeyse Dark age of Camelot oynayıp siteyi güncellemedi.

zinan



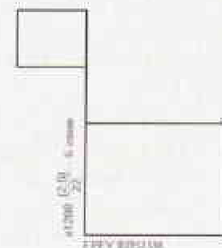
Zinan bu ay sayfa çıkışlarını tashih ederken, iki koltuğu birleştirmek suretiyle sızdı kaldı. Ağzından böyle salyalar akan epey Sinan Zinan o kadar yorgundu ki, sigarasını kültablasına ters koydu. Bunun üzerine yangın yanması tehlikesi geçiren Levıl camiası, kafasından z'ler çıkaran Zinan'ı yeme girişiminde bulundu.

fırt



Fırt Fırt bu ay Ofiste Bu Ay çizdi. Ofiste Bu Ay çizerken hemen sol tarafında bulunan çöp kutusunu tekme atmak kanalıyla deviren Fırt Fırt, lü lü lü efektleriyle çalan telefona ise duyarsız kaldı. Çöp kutusunun başına toplanan sineklerse bızz bızz diye uçtular. Buna sinirlenen Fırt Fırt, lü lü lü diye çalan telefonu sineklerin kafasına attı.

maddog



Mad Dog'sa bu ay dergiye uğramadı. Yazılarını evden yazmak yoluyla dergiye şey yapan Mad Dog, dergiye geldiği zamanlardaysa durmaksızın kahve içti. Fotoğrafının çekilmesine karşı çıkan Mad Dog'u Levıl jamiası bu fotoğrafla yakaladı. Burada da x1200 (2.5)/22 - 6 oranıyla zoom yapılan epey boşluk şeyi görünüyor.

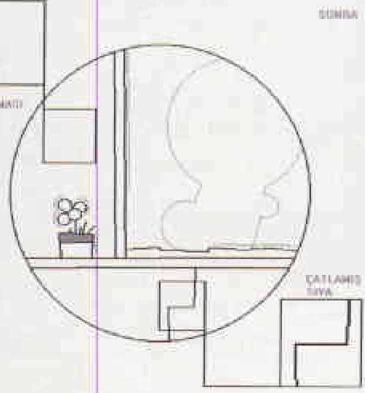
gorcan



İşgal köşesini işgal etmekle iştigal eden metalci ve de fotoğrafçı kişilik Gorcan Garar bu ay fotoğraf makinesine 100 metreye kadar zoom geçirir objektif aldı. Yeni objektifiyle böyle kuşlar, böcekler ve de doğa fotoğrafla... Aaa!!!..

... Böyle kuşlar böcekler çektiğini sandığımız Gorcan Garar, halbusi kızları röntgenliyormuş. Bu fotokrafda da Gorcan'ın Sonra'sının ne kadar açık olduğu açıkça görülüyor! Vay adi!

gorcan



Yazan ve de çizen: Fırt | firat@level.com.tr

dragonthrone:battleofredcliffs

Eski Çin'den savaş çığlıkları yükseliyor....

Yüzyıllarca kanlı savaşlara tanık olmuş Çin toprakları, bir türlü paylaşılamamış. Zaten Çin ordusu bu yüzden dünyaca tanınmıyor mu? Topraklarının devamlı tehdit altında olması Çin milletini militer bir yönetim altında toplamış. Çin ileri savaş tekniklerinin yanı sıra edebiyat ve felsefe alanlarında da ustalaşmış bir medeniyet. Tüm bunlara bir de entrikalar ve efsanelerle dolu bir mazi eklenince bir strateji oyunu için yeterli malzeme çıkmış oluyor. Çin tarihinin şüphesiz en hareketli dönemi M.S. üçüncü yüzyılın başlarına, yani Han İmparatorluğunun çöküşüne denk geliyor. Kahramanlıklardan savaşlara kadar dönem hakkındaki birçok olayı 14. yüzyılda yazılmış "Romance of the Three Kingdoms" romanında bulmak mümkün. Dragon Throne için de bizzat ilham kaynağı olan kitap hala çok satanlar arasında.


Komutanların oyundaki rolü çok büyük; ordunun motivasyonu onların elinde.

İşçilerinizi domestik işlere atamanın dışında askerlere dönüştürebiliyorsunuz; bunun için onları kışlaya göndermeniz yeterli.

Dragon Throne aslında bir devam oyunu. Abisi Fate of the Dragon'un kaldığı yer Çin tarihini yazmaya devam ediyor.

Vatan bir bütündür, bölünemez!

İmparatorluğu deviren isyan gücü tıpkı bir bulaşıcı hastalık gibi Çin'in tüm eyaletlerine yayılmıştır. Baştakilerin son umudu deneyimli generaller komutasındaki birliklerdir. Ayaklanma sonlandırılır ama bu sefer de generaller arasında bir taht kavgası başlar. Çin askerleri dönemin üç efsanevi kahramanı (veya kimilerine göre diktatörü) arasında paylaşılır: Wei krallığından Cao Cao, Wu krallığından Sun Quan ve Shu krallığından Liu Bei. Bu üç isimden birini seçerek, Çin'in en fırtınalı dönemine balıklama dalıyoruz.

İlk başlarda Dragon Throne standart bir RTS gibi görülebilir. Sonuçta her RTS oyununda olduğu gibi kaynak topluyor, binalar yapıyor ve askerler yetiştiriyoruz ama oyunun arka planında dönen entrikalar ve komutanlara yüklenen RPG özellikleri oyunun seyrini değiştiriyor. Görevlerde genel olarak amacınız diğer iki krallığı istila etmek ve kendi krallığınızı korumak. Ayrıca her görevin sonunda birtakım önemli isimlerin sağ kalması isteniyor. Çin'in tam merkezinde yer alan Jingzhou eyaleti ana hedefiniz. İşe ağaç keserek başlıyoruz. Arkadan demir çıkarmak geliyor. Gerekli binaları inşa etmek için bu iki materyal şart. Daha sonra beslenme ve barınma sorunları baş gösteriyor. Siz de buna karşılık çiftlikler ve evler yapıyorsunuz. İşçileri-

Bilgi İçin	www.strategyfirst.com
Yapım	Object Software
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	PII-266, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Internet (GameSpy), LAN
Tür	Real-Time Strateji
Artılar	Tarihi arka plan, detaylı grafikler, karakter gelişimi.
Eksiler	Tür adına yaterince yeni bir şey söylemiyor; taktik geliştiremiyorsunuz.
Son Karar	Dragon Throne türün meraklısını ve özellikle tarihle ilgilenenleri tatmin edecek türden bir oyun ama yeni bir şeyler arayanlara göre değil.
Alternatifler	Fate of the Dragon Age of Empires

LEVEL NOTU %71


Grafikler oldukça detaylı, özellikle oranlar çok gerçekçi.


Mancınıklar etkili ama yakın saldırılara karşı savunmasız.

nizi (laborer) domestik işlere atamanın dışında askerlere dönüştürebiliyorsunuz; bunun için onları kışlaya göndermeniz yeterli. Savaşta olmadığınız zaman ise onları tekrar işçi olarak kullanabiliyorsunuz. Askeri gücünüzü sivillerden oluşturmak çok akıllıca bir taktik (Çin ordusu neden bu kadar büyük sanıyordunuz?). Askerlerinizi seferdeyken aç bırakmamak ve morallerini yüksek tutmak için ekip biçtiklerinizi 'workshop'da işleyerek yiyeceğe dönüştürmelisiniz. Bir işçinin hangi görevde olduğunu anlamak için kafasının üstündeki konuşma balonuna bakmak yeterli. Asker üretimine ağırlık vermeden önce saldırı ve savunma güçlerinizi geliştirecek teknolojiler icat etmelisiniz; bunun için de bir akademi (national academy) kurmanız gerekiyor. Tabii akademide geliştirdiğiniz projeleri uygulamak için bir de atölye (machine workshop) gerekli. Yeni teknolojiler yeni tip binalar inşa etmenize de izin veriyor. Birkaç şey dışında sistem klasik RTS mantığında işliyor.

Kale kapısı açılıyor...

İşçiler boş kaldıklarında yakınlarındaki herhangi bir imalata dahil olabilecek kadar zekiler ama askerler kontrol edilmeye muhtaç, özellikle yönlendirme konusunda. İşte 'rally point (toplanma noktası)' bu anda yardımınıza koşuyor. Toplanma noktalarını uygun yerlere koyarsanız, hem saçma sapan kalabalıklar oluşmaz, hem de ordunuzu çok daha kısa bir sürede düzene sokarsınız. Örneğin işçiler için kışlayı, askerler için ileri kışlayı (upgrade) ve subaylar için de ahırı toplanma noktası verirseniz, yüzlerce klik yapmadan düzenli bir süvari birliğine kavuşmuş olursunuz. Sırası gelmişken, her türlü askeriniz ata binebiliyor, ayrıca süvari üretmiyorsunuz (adamlar zaten at üstünde doğuyor). Askerleriniz çok çeşitli değil ama gelişebilen karakter özellikleri var ve çeşitli defansif/ofansif yetenekler kazanabiliyorlar. Savaştıkça ve sağ kaldıkça rütbeleri artıyor. Ama kazanılan deneyimler bir sonraki göreve aktarılmadığından, RPG türünün oyuna pek de katkısı olamıyor. Komutanlar bu anlamda çok daha yetkin; moral yükseltme, iyileştirme, ateş topu atma, vb. gibi birçok yetenek kazanabiliyor ve birliklerini motive etmede büyük rol oynuyorlar. Aslında komutanların her biri tarihe imzasını atmış gerçek birer kahraman ve alt metinlerden anlaşılacağı gibi vurgu hep onların üzerinde. Ama Age of Empires tadında kaynak toplamak, bina yapmak ve asker üretmekten geriye onlarla ilgilenmeye hiç vakit kalmıyor. Durum savaşlarda daha beter. Askerlerinizi yönlendirmekten komutanlarınızın özelliklerini ihmal ediyorsunuz. Ayrıca böyle bir oyunda taktiksel formasyonların olmaması önemli bir eksik. Birliklerinize dönemin mancınık, üç ok gibi tekerlekli silahları eşlik ediyor. Bu aletlerden yürüyen merdiven ve Hazerfen rampası (isimler bana ait) gerçekten ilginç. Yürüyen merdivenleri sur duvarlarına dayayarak askerlerinizi düşman hattına geçirebiliyorsunuz, tabii bu geçiş uygun yerden yapılmadığı zaman adamlar uyanıyor ve sizinkileri kılıçtan geçiriveriyor. Hazerfen rampasıyla ise havadan indirme operasyonları düzenleyebiliyorsunuz. Rampaya binen adam iki kanat takıyor ve planör hesabı düşman saflarında süzülmeye başlıyor; düşman okçuları tarafından indirilmeden yere inebilirse de aksiyon başlıyor. Seyretmesi gerçekten zevkli ama sırf bu yüzden adamlarınızı harcamayın derim.


Tarih boyunca Çin hep kanlı savaşlara tanık olmuş.

Nerde Kaplan, Nerde Ejderha?

Oyun kale içi ve kale dışı olarak ikiye bölünmüş. Ekranın sol ve sağ alt köşesindeki haritalardan ikisini de takip etmeniz mümkün. Kale içinde ordunuzu kuruyor, kale dışındaysa ordunuzu harcıyorsunuz. Bir gözünüz daima kale dışı haritasında olsun, su uyur düşman uyumaz. Dragon Throne zor bir oyun. Toplam sekiz görev var ama bir görevi bitirmek saatlerinizi alabiliyor veya aynı görevi tekrar oynamak durumunda kalabiliyorsunuz. Grafikler Age of Empires günlerini hatırlatıyor; detaylı mimari, sağlam dokular ve pastel renkler. Yalnız Dragon Throne ölçeklendirme ve animasyonda bir adım önde. Adamların binalara göre oranı artık çok daha gerçekçi. Animasyonlar da öyle; kışlada talim yapan askerleri veya tarlada ekip biçen çiftçileri görmek çok güzel. Grafikler gibi müzikler de dönemi yansıtıyor. Yalnız her şey Çince olduğu için bir süre sonra sesi iptal etmek isteyebiliyorsunuz, neyse ki altyazılar oldukça iyi hazırlanmış.

Dragon Throne düzgün ama birçok yönden eski tas eski hamam bir oyun, özellikle real-time strateji türünün kaynak yönetimini minimuma indirmek ve taktiksel olaylara ağırlık vermekle uğraştığı bir dönem için. Zaten oyunun birçok özelliğiyle Asya pazarını hedef aldığı tartışılmaz. Yine de türün sıkı takipçilerindenseniz ve hele bir de tarihe meraklıysanız, Dragon Throne ile şansınızı deneyebilirsiniz.

Güven Çatak | guven@level.com.tr


İçeri girmenin bir yolu olmalı...

CULTURES 2

Minik köylülerin yeni macerası...

Cultures 2 şimdiye kadar yapılmış en kapsamlı ve en karışık strateji oyunlarından biri.

Normal şartlar altında bir Fırt'ın strateji oyunu yazma ihtimali bir milyon buçukta (astronomik rakam) ikidir. Bundan yola çıkarak, bir musluğun beş saniyede doldurduğu işçiyi iki havuz ne kadar zamanda boşalt... Ee, neyse.

2000'in Kasım ayında sessiz sakin çıkan stratejik oyun Cultures, ikinci versiyonuyla yeniden karşımızda okurcular. Cultures 2'nin ilk versiyondan çok fazla farkı yok. Yine de Cultures'ı sevdiyseniz, Cultures 2'yi de seveceksiniz.

Cultures 2'nin konusuysa alabildiğine sakin: Bjarni ve Viking'leri Greenland'da barış içinde yaşamaktayken, karanlık bir anda her şeyi bozar. Bjarni karanlığa çok kızar ve hemen karanlığın kafasına en yakın Culture'ı atarak bir maceraya çıkar. Bu macera Bjarni'yi Avrupa'nın yarısına kadar getiriyor. Macera İngiltere'den başlayıp, Bizans'a ve Bağdat'ın dışına kadar uzanır. Bu yolculuk aynı zamanda Batı'lıların birbirlerine yakınlaşmasını da sağlar.



Oyunun grafikleri inanılmaz detaylı tasarlanmış.

TheCultures!

Cultures 2; The Sims, Settlers, Populous ve Test Drive (olmadı) gibi birçok oyunun karışımından oluşuyor. Cultures 2'de bu oyunların hepsinden bir şeyler bulabiliyorsunuz. Bu da oyunun çok detaylı ve kapsamlı olmasını sağlıyor.

Cultures 2'nin Settlers'dan ve diğer strateji oyunlarından farklı olan asıl yanı, oyunda sadece birim kurup savaş yapmamanız. Cultures 2'de RPG veya FRP oyunlarındaki gibi campaign'i tamamlamak için birileriyle konuşmak zorundasınız. Bu ve diğer diplomasi işleri için Bjarni'yi kullanıyorsunuz. Oyunda, yine Settlers'da olduğu gibi yalnızca bir göreviniz yok. Her bölümde oyunun başında bir görev alıyorsunuz, ama görevlerden birini tamamladığınızda hemen yeni bir görev veriliyor. Bu görevleri yerine getirmek için de araştırma yapıp birileriyle konuşmanız gerekebiliyor. Mesela ilk bölümde önce köye ulaşmanız, sonra Druid'i bulup konuşmanız, daha sonra da Ship Builder'a gidip ona gemi yapımı için adam toplayarak yardım etmeniz gerekiyor. Dediğim gibi, bölüm geçmek için her zaman savaşmak zorunda

Bilgi İçin	cultures2.jowood.de
Yapım	Funatics
Dağıtım	THQ
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-600, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı
Multiplay	Var
Tür	Adventure
Artılar	Şirin grafikler ve animasyonlar. Orijinal fikirler.
Eksiler	Kontrol sisteminin çok karışık olması. Yavaş oynanış.
Son Karar	Biraz Settlers, biraz The Sims, biraz da Populous... Cultures 2'de her oyundan bir şeyler var. Oyunun aşırı detaylı olması bir dezavantaj. Yine de bu tarz karışık ve kapsamlı oyunları seviyorsanız, Cultures 2'yi de seveceksiniz.
Alternatifler	Settlers IV-Haziran 01-%84 Cultures 1-Nisan 01-%82

LEVEL NOTU %77



Gözetleme kulelerinin başına birer okçu koyun.

Savaş sahneleri çok iyi hazırlanmış.

değilsiniz. İsterseniz karşı tarafla anlaşarak da olayları çözebilirsiniz.

Cultures 2'nin The Sims'e benzeyen yanıysa adamlarınızla (kızlar da var) ayrı ayrı ilgilenmek zorunda olmanız. Oyunun başında çok fazla adamınız yok, ama zamanla çoğalıyorsunuz. Hem de bu klasik RTS'lerde olduğu gibi ışınlanma yoluyla olmuyor. Önce bir adam seçiyorsunuz ve ona sağ tıklayarak evlenmesi için komut veriyorsunuz. Daha sonra adamınız yoluna çıkan ilk kızla evleniyor ve kızla birlikte eve giriyor. Çok geçmeden bir leylek gelip kapıya çocuğu bırakıyor. Çocuk da koca kafalı, ufacık ve şirin bir şey oluyor. Bu çocuk da zamanla yetişiyor ve diğerlerinin arasına katılıyor.

Karın acıkması...

Her bölümde belirli sayıda gadun (ki ona gadun denmez, çok ayıp) ve erkeğe sahipsiniz. Ve erkeklerle kadınların yapabildikleri işler farklı. Erkekler haliyle daha ağır işlerde çalışıyorlar. Kadınlarsa genelde yemek yapmak gibi işlerle uğraşıyorlar. Kimin ne yapacağını tamamen siz belirliyorsunuz. Adamlarınıza sağ tıkladığınız zaman yapabilecekleri işlerin bir listesi çıkıyor. Burada; `Binaya saldır`, `Hayvan avla`, `Burak topu tut`, `Koş Sinan koş` `Dubek sen de bir şeyler yap` gibi seçeneklerin yanında, adamınızın sorunlarını ilgilendiren seçenekler de bulunuyor. Mesela adamınızın ara sıra yemek yemesi veya dini inançlarını yerine getirmesi gerekiyor. Her şey bu kadarla kalmıyor. Adamlarınızı ara sıra da birbirleriyle konuşturmalısınız. Bu sohbetler adamlarınızın moralini artırıyor. Tüm bunlarla siz ilgilenmek zorundasınız. Ayrıca oyundaki her savaşçının ayrı bir tarzı var (agresif-defansif vs). Bunun yanında savaşçılarınız savaştıkça gelişiyor.

Adamlarınızın sorunları arasında; karınlarının acıkması, sıkılmaları ve yorulmaları da var. Bu gibi durumlarda adamınızdan yemek yemesini veya uyumasını istemeniz gerekiyor. Eğer bunları yapmazsanız adamınız greve gidiyor ve çalışmayı bırakıyor.

Oyunun yapılanma kısmı Settlers'daki gibi işliyor. Ekranın sol kısmında bir teknoloji ağacı bulunuyor ve buradan hangi bina-araç için hangi malzemeden ne kadar gerektiğini görebiliyorsunuz. Bina yapmak içinse belirli şeyleri yerine getirmeniz gerekiyor. Mesela bir binayı yapmak için, her şeyden önce yeterli sayıda odun ve taşa sahip olmalısınız. Eğer bunlara sahipseniz ve işçilerinizin de durumu iyiyse binayı yapmaya başlayabilirsiniz. Oyunda her şey, aynı Settlers'daki gibi birbiriyle direk bağlantılı. Ekmek yapmak için bir değirmene, değirmen yapmak içinse yeterli malzemeye sahip olmalısınız. Her şeyi kontrol altında tutmak zorundasınız. Bu da oyunu oynarken hiç boş zamanınızın olmayacağı anlamına geliyor. Cultures 2'nin birim yapım aşamasında Settlers'a olan bir diğer benzerliğiyse, kuracağınız binanın çevresini ve yolunu sizin belirlemeniz.

Kontrol sistemi...

Cultures 2'nin kontrol sistemiyse oldukça karışık. Oyunu tam olarak kontrol altına almak için çok zaman harcamanız gerekecek. Klasik strateji oyunlarında olduğu gibi Cultures 2'de de binalara sağ tıklayarak içeride neler olup bittiğini ve hangi malzemeden ne kadar olduğunu görebiliyorsunuz. Buradan `Demolish` seçeneğiyle binayı yok edebiliyorsunuz. Aynı şekilde adamlara sağ tıklayarak da durumlarını ve o anda neler yaptıklarını görebilirsiniz. Ekranın sol üstünde mesaj kutunuz bulunuyor ve buradan oyunu daha iyi takip edebiliyorsunuz. İsterseniz bu mesajların gelmesini engelleyebiliyorsunuz, ama o zaman da oyundan kopabilirsiniz. Adamlarınıza sağ tıkladıktan sonra çıkan pencerede, onu takip etmenizi sağlayan bir icon var. Bu icon'a tıkladığınız zaman kamera adamınızı takip ediyor. Şu kadar (dilim sürçtü) kapsamlı bir oyun için kontrol sistemi çok iyi kotarılmış. Buna rağmen oyunda çoğu zaman kafanız karışıyor, çünkü aynı anda birçok şeyi yapmak zorundasınız. Bir yandan hem adamlarınızın sorunlarıyla ilgilenmeli, hem birim kurmalı ve yapılanmalı, hem de Bjarni aracılığıyla diplomasi işlerini halletmelisiniz. Bunların hepsini bir arada yapmanız gerekiyor. Cultures 2'de bir strateji oyunu için gereğinden fazla ayrıntı var. Bu da kesinlikle herkese göre değil. Ayrıca oyunun toplam oynanış süresi 100 saatten daha fazla. Bir bölümü tamamlamanız için en az beş saatinizi harcamanız gerekiyor.

Cultures 2'yi üç farklı hızda oynayabiliyorsunuz. Bu kadar uzun süren bir oyun için en iyi seçenek ikinci aşama gibi görünüyor. Oyunda 11 ayrı görev bulunuyor. Esnek oyun yapısı sayesinde görevleri farklı farklı yollardan bitirebiliyorsunuz. Cultures 2'de ayrıca 30 farklı iş grubu var.

Oyunda iki ayrı mod bulunuyor. Bu mod-'lar Free Play ve Campaign. Free Play'de istediğiniz bir haritada oynayabiliyorsunuz. Bu arada, Avrupa'daki Vikingler ve daha birçok ırk hakkında gerçek bilgileri de oyunda bulabiliyorsunuz.

Cultures 2 klasik RTS'lerde olduğu gibi kuşbakışı kamerayla oynanıyor. Mouse'un scroll'uyla üç kademeli zoom yapabiliyorsunuz, ama zoom'un son aşamasında grafikler pikselleşiyor. Oyun grafik açısından oldukça başarılı. Her şey inanamayacağınız kadar detaylı tasarlanmış. Birimler ve karakterler gerçekten çok güzel görünüyor. Bunun yanında karakter animasyonları da Settlers'daki gibi oldukça şirin. Oyundan bunaldığınız zamanlarda baltayla tavşan kesen, hmm, yok yok, baltayla ağaç kesen işçileri izleyerek eğlenebiliyorsunuz. Sesler ve müzikler de gerçekten çok iyi.

Yazının başında da belirttiğim gibi Cultures 2'nin ilk versiyonundan çok fazla farkı yok. Karakter animasyonları, haritalar, daha detaylı grafikler ve konu, oyundaki yenilikler arasında sayılabilir. Arabirimde de birkaç ufak değişiklik yapılmış. Yeni arabirim sayesinde karışık oynanış biraz olsun kolaylaymış.

Culturesss!

Dedim ya, Cultures 2, şimdiye kadar yapılmış olan en detaylı strateji oyunlarından biri. Her an her şeyle ilgilenmek zorundasınız. Aslında bu karışıklık oyun için bir dezavantaj. Oyuna alışmanız çok uzun zaman alıyor. Tabi ki bitirmeniz için de çok fazla zaman gerekiyor. İşte Cultures 2....

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

superbubblepopxtreme

■ ■ Yeni bir Puzzle Bubble benzeri daha...

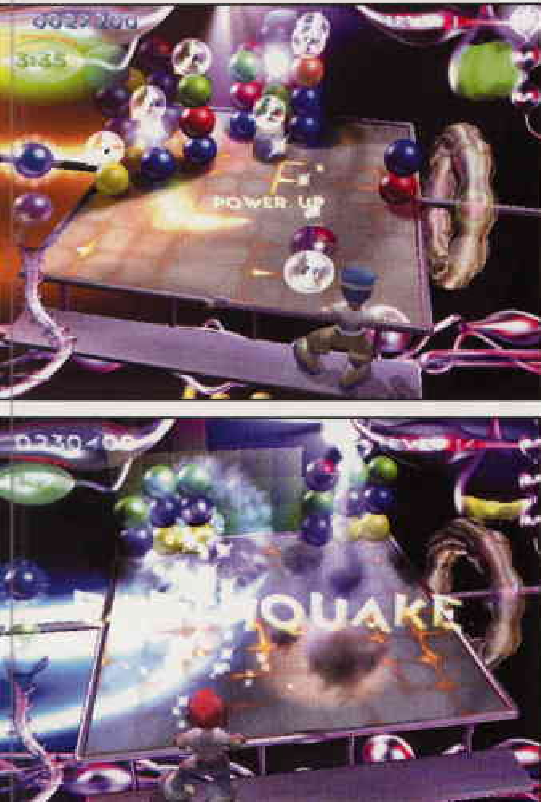
Top oynamamızın hemen akabinde acıktığımız zamanlarda, daha bir bacak uzunluğundayken, yani boyumuz 50 miligram'ken, arcade salonlarında en çok oynadığımız oyunlardan biri olan Puzzle Bubble, yine farklı bir PC versiyonuyla karşımızda. Super Bubble Pop, Kopya Koyun Dolly gibi çoğaltılabilen Puzzle Bubble versiyonlarından biriii ('İ' tuşumun üstünde kim limon aromalı Ice Tea içti? Dubek? Sinan? Berker?).





Yuvarlak balonlar! (Yok artık)

Super Bubble Pop'un oynanış olarak Puzzle Bubble'dan farkı yok. Yapmanız gereken, aynı renkteki üç balonun üst üste gelmesini sağlayarak balonları patlatmak ve balonların üzerinize gelmesini engellemek. Balonlar en aşağı sıraya gelirse oyunu kaybediyorsunuz. Elinizdeki balonların renkleri ateş ettiğiniz zaman değişiyor. Bir balonu atarken, hemen arkasından ne renkte balon geleceğini ekranın sol tarafından görebiliyorsunuz. Balonu atacak uygun renkte bir sıra bulamazsanız, balonu boş bir yere atmak zorundasınız. Eğer balonu farklı renkteki bir balon sırasına atarsanız ikili sırayı bozuyorsunuz ve bu da işiniziiii (Burak?) zorlaştırıyor.



Oyunda bölüm geçmek için belirli sayıda yıldız toplamanız gerekiyor. Yıldızlar balonların tepesinde bulunuyor. Bu yıldızları almak için balonları patlatmalısınız. Oyun içinde ekstra zaman gibi birçok power-up bulunuyor. Power-up'lar patlayan balonların içinden çıkıyor.

Super Bubble Pop'un Puzzle Bubble'dan farkıysa 3D olması ve farklı farklı karakterler seçebilmeniz. Oyun third person kamerasından oynanıyor. Yani karakterinizi arkadan görüyorsunuz. Sağa veya sola gittiğiniz zaman kamera karakterinizi daha yakından çekiyor.

Super Bubble Pop'u asıl farklı yapan şeyse, oyuna disko havasının verilmiş olması. Bunun için her şey yapılmış. Mesela karakteriniz müziğe uygun olarak devamlı neşe içerisinde ve bu neşe doğrultusunda hopidik dupidik dans ediyor. Balonların arka kısmındaki equalizer'lar da müziğe göre hareket ediyor. Oyunda bir de jukebox'ınız, yani müzik kutunuz bulunuyor. Buradan oyundaki 12 ayrı müzikten istediğinizi seçip dinleyebiliyorsunuz ve kendi listenizi oluşturabiliyorsunuz.

Super Bubble!

Super Bubble Pop'ta toplam 158 bölüm bulunuyor. Bölümler ilerledikçe oyun daha da zorlaşıyor. Mesela ilerki bölümlerde kayalarla karşılaşacaksınız. Bu kayaları patlatmadan balon, malon veya palonlara ulaşamıyorsunuz. Oyunda; Chilled, Hardcore ve Groovin adlarında üç farklı zorluk derecemiz var. İsterseniz training de yapabiliyorsunuz. Super Bubble Pop'u beş ayrı DJ'le oynayabiliyorsunuz (Blu, Vix, TNT, C29 ve Zim). Oyunun başında DJ'lerden sadece üçü seçilebiliyor, ama hemen canınızı sıkıp yanaklarını mıncıklamayın. DJ'ler arasında hiç fark yok. Sadece dansları farklı.

Oyunun en eğlenceli kısmıysa, Worms Blast'te de olduğu gibi iki kişilik oyun mod'u. Super Bubble Pop'u aynı bilgisayarda split-screen sayesinde iki kişiyle oynayabiliyorsunuz. Bu da epey heyecanlı oluyor.

Super Bubble Pop grafik olarak çok yetersiz. Işıklandırmalar, kaplamalar ve karakterler çok baştan savma hazırlanmış. Seslerse oyuna uygun olarak hareketli ve dinamik. Oyunun bir diğer eksiğiyse biraz sıkıcı olması. Sonuçta Puzzle Bubble benzeri on milyon baloncuk oyun oynadık ve bu oyunlar çok kaliteli olmadığı zamanlar sıkıcı olabiliyor. Super Bubble Pop da çok kaliteli bir oyun değil. Yine de, Puzzle Bubble'ı çok seviyorsanız, bu oyunu da sevebilirsiniiiiiz (Batu?).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.superbubblepop.co.uk
Yapım	Sticky Entertainment
Dağıtım	Greenstreet
Minimum Sistem	P 233, 32 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	2 kişi
Tür	Adventure
Artılar	Basit kontroller.
Eksiler	Kötü grafikler. Sıkıcı oynanış.
Son Karar	Puzzle Bubble sevenler için çok eğlenceli. Diğerleri içinse... Belki.
Alternatifler	Worms Blast - Haziran 02 - %73

LEVEL NOTU %62





nascarracing2002season

VROOOOOMMMMM...

- Berker?
- Buyrun, benim?
- Hacı saçmalama ya, bak yazacağın oyunları vereceğim...
- İyi oyunlar geldi mi bari Tinan?
- Süper oyunlar geldi olm, mesela bir tane yarış oyunu var!
- Hadi ya, motor yarışı mı?
- Eömmm, öyle de denebilir tabii, ne de olsa bu aletlerin de motorları var.
- Allah seni davul etsin Tinan!





Yaz gelmiş yurdumun dağına taşına, ama gelmiş te bana mı gelmiş? Ortam hafiften cehennem tadı vermeye başlamışken, ben herhangi bir taşıma aracına adım etmekten tiksinmişken, yolları dolduran envai çeşit motorları görüp yutkunmaktan bademciklerim şişmişken, kalkıp benden araba yarışı oyunu yazmamı isteyen akıllıya şaşar dururum! Araba yarışı ya, ARABA YARIŞI! Bütün gün tepesine güneş yemiş bir arabanın içine girmek ne beter birşeydir! Hele o araçta havalandırma yoksa, koltuklar sırtınıza yapışa yapışa İstanbul denen cehennem çukurunda, kendini "şöfer" zanneden yüzbinlerce tımarhane kaçkını arasından geçip bir yerlere gitmek nasıl bir kabustur!

NASCAR dedikleri...

Tabii bütün bunlar Amerikalıların suçu, mesela Ford denen adam seri üretimi keşfetmeseydi, geri kalan Amerikalılar da otomobil diye delirmeselerdi, bugün yollarımız bu dört tekerlekli çöp kutuları tarafından işgal edilmeyecekti! O zaman insanlar ulaşım için metro ya da motorsiklet gibi çok daha uygar, çok daha rafine araçlardan faydalanacaklardı.

Peki Amerikalılar deli gibi otomobil üretmekle yetindiler mi? Hayır, ne gezer! Bunları dünyanın dört bir yanına satabilmek için yaptıkları araçların ne denli süratli olduğunu ispat etmek için yarışlar düzenlemeye başladılar. Ama tabii gezegenin geri kalan kısmında yaşayan insanlardan ne kadar farklı, ne kadar "cool" olduklarını ispatlamak için bu yarış işinin de suyunu çıkarmaları gerekiyordu. Bu yüzden oval pistler inşaa ettiler, sonra da deli gibi güçlü arabalarla bu pistlerde manyaklar gibi dönüp durmaya başladılar. Bu acayip gelenek günümüzde NASCAR yarışları olarak bilinir, işte tüm olay budur.

Sinek Yağı...

Amerikan kültürü temel olarak sinekten yağ çıkarmak ve bu yağdan çeşitli işlerde faydalanmak üzerine kuruludur, başka da bir numarası yoktur. Haliyle çok tutulan bir sporun bilgisayar oyunlarının yapılması ve her sene biraz daha geliştirilerek piyasaya sürülmesi doğaldır. NASCAR da bundan payına düşeni alıyor, eskiden 1, 2, 3 diye piyasaya çıkan bu seri şimdi 2002 Racing Season olarak çıktı, ki bu da yapımcı firmanın her yıl yenisini çıkaracağını gösterir.

2002 Season daha önce aynı firmadan piyasaya çıkan NASCAR oyunlarının biraz daha gelişmiş bir sürümü olarak gözümüze çarpıyor. Oyundaki en büyük değişiklik yarışçı kadrosunun ve otomobillerin 2002 sezonuna göre yenilenmiş olması. Eğer NASCAR manyağı iseniz şüphesiz takımları ve pilotları iyi biliyorsunuzdur, bunlara karşı bilgisayarınızda yarışmak size heyecan verecektir.

Bunun yanında göze çarpan bir diğer değişiklik ise oyun grafiklerinin biraz daha geliştirilmiş olması, eğer çok canavar bir sisteminiz varsa o zaman hayli gerçekçi bir görüntü alabilmeniz mümkün oluyor. Ancak bu tür bir oyunun sürati yüzünden yüksek çözünürlükte ve tüm grafik özellikler açıkken en yeni ekran kartlarına bile bir hayli yük binebiliyor.

Bunların dışında 2002 Racing Season çok büyük bir yenilik sunuyor diyemeyiz. Multiplayer kodu biraz daha elden geçirilmiş, arabirimler biraz daha kullanışlı, araç ayar menüleri azıcık daha detaylı. Ancak genelde oyun daha önce görmediğimiz birşey sunmuyor. Aslında bu da gayet normal, bu tür bir oyunda çok büyük yenilikler olması pek beklenemez, konsept belli, nasıl işlenebileceği malum. Eğer her çıkan yarış oyununu alıp dibine kadar oynuyorsanız, o zaman alabileceğiniz en iyi oyunlardan biri. Ama geçen sene çıkan NASCAR oyununu alıp kurduysanız ve pek fazla lezzet alamadıysanız, bu defa da çok büyük bir değişiklik beklemeyin derim.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://www.sierra.com/
Yapım	Papyrus
Dağıtım	Sierra
Minimum Sistem	P2-450, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var.
Tür	Yarış Sim
Artılar	Her açıdan gayet rafine bir yapım, NASCAR sevenler için alınabilecek en iyi oyun.
Eksiler	Öncekilerden çok fazla bir yenilik yok, oval pistler bir zaman sonra sıkmaya başlıyor.
Son Karar	Otomobil yarışı hastaları için iyi bir seçim olacaktır, ama güçlü bir sistem istediği unutulmamalı.

LEVEL NOTU %85

swgalacticbattlegrounds clonecampaigns

■■ Star Wars'ın gerçek yüzü...

Size hiç bilmediğiniz bir sır vereyim, aslında bugüne dek yapılmış olan ve bundan sonra da yapılacak olan Star Wars filmlerinin gerçek hikayesi bildiğinizden çok daha farklıdır. Goerge Lucas küçükken çok yalnız olduğundan kendine hurda malzemelerden iki tane robot maketi yapmış, bunları uzun zaman arkadaş olarak bellemiştir. Büyüyünce aklına bunların filmlerini yapmak gelmiş, bunun üzerine "Dünyayı Kurtaran Robot" diye bir film yapmaya başlamıştır. Film Laurel ve Hardy tipindeki iki robotun komik maceralarını anlatacaktır. Ancak daha sonra filme renk katsınlar diye Darth Vader, Palpatine, Luke ve Leia kardeşler felan eklenmiş, derken iş çığrından çıkıp tek filmlik proje uzadıkça uzamıştır. Yani gerçekte Star Wars filmlerinde anlatılan gerçek hikaye iki şirin droidin enfes maceralarından başka birşey değildir. Efendim? Palavra mı sıkıyorum? E peki öyleyse neden bana bu ikisinin her filmde en az başrol oyuncuları kadar ekranda gözüktüğünü söyleyebilir misiniz?

Biraz mayonez, biraz salça...

Neyse, geyiği kısık ateşte bu kadar kavurduktan sonra gelelim Clone Campaigns olayına, belki farketmişsinizdir, bu defa Lucas Arts Episode 2 konulu pek az oyun çıkardı. Oysa geçen defa Gunganlar hakkında bile oyun satmaya kalkmışlardı. WizardWorks yapsa anlarım, ama bu tür ucuz para kazanma girişimleri Lucas Arts gibi bir firmaya yakışmıyor. Neyse, bu defa ıvır zıvır oyunlarla filmden çabucak para kazanmaya kalkmadılar. Aslına bakarsanız halen PC için çıkmış Episode 2 konulu bir oyun yok, Clone Campaigns dışında tabii. Ancak zaten bu da bir oyun değil, Galactic Battlegrounds için hazırlanmış bir ek görev pakedi. Yani eğer bilgisayarınızda bu oyun kurulu ise o zaman Clone Campaigns işinize yarar, aksi takdirde unutun gitsin.

Tarafsız olamazsınız...

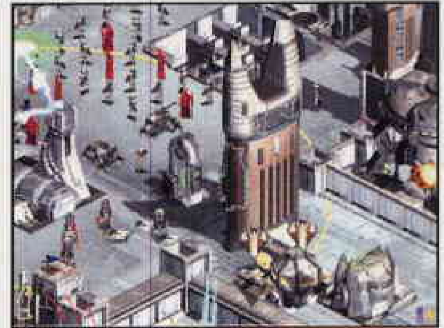
Oyundaki iki yeni taraf kendilerine has teknolojiler ve birimlerle Galactic Battlegrounds'a biraz daha çeşitlilik kazandırıyor. Özellikle Multiplayer oynamayı sevenler için bu iyi birşey tabii. Ancak Clone Campaigns sadece yeni taraflara yeni teknolojiler vermekle kalmıyor, aynı zamanda orijinal ırklarda da bazı düzenlemelere gidiyor. Mesela Rebel Alliance artık A-Wing üretebiliyor vesaire. Genel olarak tarafların daha dengelendiğini, Naboo gibi eskiden zayıf olanların biraz daha etkili hale getirildiğini söylemek mümkün.

Her tarafın yararlanabileceği yeni teknolojilere de yer verilmiş tabii, özellikle Shield Generator ve Power Core binalarını daha da güçlendirmek, ayrıca bir tür gezici jeneratör görevi yapan Power Droid'leri üretmek artık mümkün. Bunun yanı sıra Fortress binaları artık Air Cruiser diye yeni ve çok güçlü bir hava birimi üretebiliyor. Bu aletler aşırı pahalı, ama birkaç tanesi dev bir üssü ya da büyük bir yer kuvvetini çok kısa sürede dağıtabilecek denli güçlü.

Yeniliklerden bir diğeri de oyun grafiklerinin nispeten elden geçirilmiş olması, önceden göze batan pek çok grafik unsur artık daha hoş, daha iyi görünüyor. Tabii bu durum AoK motorundan hazetmeyenleri iknaya yaramayabilir. Bir diğer yenilik ise oyundaki birim sınırının 250'ye yükseltilmiş olması. Ancak bu durum en güçlü makinelerin bile yavaşlamasına sebep olabiliyor, özellikle çok taraflı, kalabalık haritalarda oynamak düşük seviye sistemleri durma noktasına getirebiliyor. Multiplayer için getirilen en büyük yenilik ise artık "Allied" olan tarafların birbirlerinin çeşitli teknolojik özelliklerinden otomatik olarak faydalanabilmesi. Sonuç olarak Clone Campaigns fena bir ek görev pakeyi sayılmaz, Gal Bat oynamış ve sevmişseniz bunu da arşivinize katmakta fayda var denebilir..

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





Bilgi İçin	www.lucasarts.com
Yapım	Lucas Arts
Dağıtım	Lucas Arts
Minimum Sistem	P2-300, 128 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 750 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-500, 256 MB RAM, 8 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var
Tür	RTS
Artılar	İki yeni taraf, yeni senaryolar, bolca yeni teknoloji, biraz daha rötüşlanmış grafikler.
Eksiler	AoK grafik motoru artık yaşını iyice gösteriyor, yeni senaryolar yeterince uzun sayılmaz.
Son Karar	Eğer Galactic Battlegrounds oynadıysanız bunu da koleksiyonunuza katın derim.
Alternatifler	Starcraft Age of Empires 2

LEVEL NOTU %74

diehard:nakatomiplaza

■ ■ Yine bir film, yine bir oyun...

Eğlence dünyasındaki tasarımcıların artık öğrenmesi gereken bir ders var. Ne bir filmi alıp aynen oyun haline getirebilirsiniz, ne de bir oyunu alıp aynen filme dönüştürebilirsiniz. Bu tamamen imkansızdır, çünkü bunlar farklı türlerdir. Bir film arkanıza yaslanıp seyrettiğiniz, hiçbir etkileşimde bulunmadığınız bir üründür. Oysa bilgisayar oyunlarının en temel özelliği oyuncunun katkısına, etkileşimine ihtiyaç olmasıdır. Bu yüzden Mario'yu bilgisayar ekranına zıplatmak çok zevkli olabilir, ancak onu sinema perdesinde aynı şeyi yaparken seyretmek iç bayıcı olmaya mahkumdur.

Peki iyi bir konudan hiç film ya da oyun yapılamaz mı? Yapılır tabii, Star Wars oyunları bunun en iyi kanıtıdır mesela. Ama bu oyunlar Star Wars evreninde geçerler, filmleri birebir yaşatmaya çalışmazlar. Star Wars dünyasında bir Jedi olabilirsiniz, ama Darth Vader olamazsınız. Çünkü Darth Vader kendine has bir karakterdir ve yaptıkları ya da yapacakları kesinlikle sizinkilerle örtüşmeyecektir. Ama tabii tüm bu tartışmalar iyi hasılat yapmış bir filmin oyun hakları söz konusu olduğunda unutulur gider. Sırf Die Hard adı bile oyunu sattırmaya yetecekse niye kendinizi içerikle sıkasınız ki? Eski bir grafik motoru alır, filmi yeniden FPS olarak yaratırsınız, olur biter. Değil mi?





McClane...

Maalesef Nakatomi Plaza işte tam da bu mantıkla yapılmış bir oyun. Filmi seyrettiyseniz konuyu zaten biliyorsunuz demektir. Oyun başladığında kendinizi McClane karakteri olarak Nakatomi Plaza girişinde buluyorsunuz. Yukarı çıkıp karınızı buluyorsunuz, siz tuvalette yüzünüzü yıkarken teröristler geliyor, ve falan ve filan. Buraya kadar herşey yolunda gibi, değil mi? Değil. Çünkü oyun her ne kadar filme çok sadık olmakla övünse de, aslında pek çok açıdan hiç alakası yok.

Öncelikle filmde McClane amcanın karşısına bir düzine kadar işinin ehli, tam anlamıyla profesyonel komando çıkıyordu. Kendi halinde bir New York dedektifi için bunlarla başa çıkmak gerçekte pek mümkün değildir. Nitekim film bittiğinde Bruce Willis belki tecrübesi ve zekası sayesinde zafere ulaşıyordu, ama her filmde olduğu gibi bir hayli de dağılmış oluyordu.

Burada ise karşınıza çıkanlar "embesil" denemeyecek kadar zavallı karakterler, üstelik yapay zekanın inanılmaz eksikliğini örtebilmek için sayıları yüzden daha fazla. Bu da yetmezmiş gibi, mesela oyunun başında ortalıktan sıvışmanızı sağlamak için ilk karşılaştığınız teröristler tamamen "kurşun geçirmez" olarak tasarlanmışlar. Yani heriflerin kafasına bir şarjör mermi boşaltmanız birşeyi değiştirmiyor, eğer kaçmazsanız yanınıza gelip sizi mermi manyağı ediyorlar. Madem yapay zeka yok, o zaman açılışı script edin, beni ne diye böyle yapmacık bir şekilde kasıyorsunuz ki? Böyle açılan bir oyundan kime ne hayır gelir?

Boşluk...

Bir oyun atmosferine en önemli katkıyı sadece düşmanlar ve bol hareket yapmaz, aynı zamanda oyunların geçtiği mekanlar da önemlidir. Nakatomi Plaza bu açıdan da son derece yavan kalıyor. Zaten kullanılan Lith Tech grafik motoru hayli eski ve yetersiz, buna bir de mekan tasarımlarının alabildiğine boş ve sönük olmasını da ekleyince, oyun cidden sıkıcı bir hale geliyor. Üstelik film normalde gökdelenin belirli bir bölümünde geçiyordu ve olaya gerilimi katan unsur tüm binanın terörist kontrolünde olmasıydı. Oysa oyunda McClane hiç alakasız yerlere gidiyor, bir sürü ilgisiz iş yapıyor. Tabii SWAT ekipleriyle ortak çalışmak filan gibi bazı ilginç detaylar oyuna katılmış, ama bunlar da çoğunlukla program hataları yüzünden pek düzgün çalışmıyor. Mesela polislere rozetinizi gösterseniz bile zaman zaman bunu atlayıp sizi mıhlayabiliyorlar.

Uzun lafın kısası Nakatomi Plaza iyi bir oyun değil. Hatta bana kalsa "oyun" bile denemez, daha çok "Beta" seviyesini henüz aşamamış bir proje, daha da fazlası değil. O yüzden pek bulaşmayın.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.sierra.com/
Yapım	Fox Interactive
Dağıtım	Sierra
Minimum Sistem	P2-400, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-700, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Yok.
Tür	FPS
Artılar	Doğrusu akla gelebilecek pek fazla bir artısı olmayan bir oyun bu.
Eksiler	Eğer bitirebilseler ilginç bir oyun olabilirmiş, ama şu haliyle hiçbir tadı tuzu yok.
Son Karar	Uzak durulası bir yapım.
Alternatif	Medal of Honor, Soldier of Fortune 2.

LEVEL NOTU %30

kısa kısa

Kaçın!

Combat Medic: Special Ops

Bu bir nedir? Bu nasıl bir oyun? Alpine Studios psikopat mı? Yoksa psikopatız

U[illegible] Tamam, başlıyorum. Bu koca kafalı kafasız oyunun adı Combat Medic: Special Ops sevgili okurcular. Special Ops'ta oyun boyusunca yapmanız gereken şey, savaş sırasında; kolu, bacağı, şusu busu veya altıparmak kalbi (altıparmak kalpi östaki borusunun sol iç boşluğunda bulunur) patlayan askerleri iyileştirmek. Yani askerler durup dururken pat put mermi yiyip yaralanacak, siz de onları iyileştireceksiniz. Tamam mı? Tamam.

Special Ops'ta on adet bölüm bulunuyor. Bu bölümlerde; bandaj, steteskop, morfin gibi 45 farklı aleti kullanabiliyorsunuz. Oynanış ise ikiye ayrılıyor. Savaş sırasında Cannon Fodder'da olduğu gibi adamlarınızı üstten top gibi ufacık görüyorsunuz. İyileştirme kısmındaysa farklı bir arabiriminiz ve yerde yatan 3D bir adamınız oluyor. Bu 3D adamı alıp bacağına steteskop sokarak onu iyileştirmeye çalışıyorsunuz. Ee, steteskop nasıl kullanılıyordu ya? Onur? Patu? Tıp'ta okuyan diğer Onur ve Patu'lar? Neyse. Çantanızdaki aletlerle yaralıyı iyileştirmeniz gerekiyor. Bu sırada adamınız gayet sakin bir şekilde kan kaybediyor.







LEVEL SHIT

Yapım	Alpine Studios
Dağıtım	Legacy Interactive
Minimum Sistem	PII-266, 64 MBRAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 22

Special Ops'un nesi vardı ki Kısa Kısa'lık? Hımm, buldum. Bir defa grafikleri kesinlikle Alpine Studios uykulu bir zamanında tasarlamış. Normal şartlar altında bir Alpine bu kadar iğrenç grafikler yapamaz. Ayrıca 128 MB GeForce 3 ekran kartlı PC'mde o uykulu grafiklerle ağır çalıştı. Halbuki ben GeForce 3'le saniyede 522 frame'le Mario Bros bile oynuyorum. Sonra, kontroller çok zor. Daha neyin nerede olduğunu bulamadan adamın yaşamsal faaliyetleri son buluyor. Bir de şey, oyunda çok fazla bug var. Mesela adamı iyileştirirken kafasına makas soktum diye bana bağırdı. Olmaz ki ya! Bozuk bu oyun!

Navy Seals

Hımm. Başlat, Programlar, Outlook Express. Konu: Kısa Kısa, Kime: valu-soft@kisakisa.com. `Sevgili ValuSoft; Tamam, anladım. Sadece ben Kısa Kısa'da yazayım diye oyun yapıyorsun veya yayınlıyorsun, ama yerimiz kısıtlı. Bu kadarı yeterli. Sen oyun yapma, ben yazacak bir şeyler bulurum nasıl olsa. Sevgilerimle`. Yolla. Tamamm, oldu. Bunu da çıkardım aradan.
Navy Seals tam bir ValuSoft FPS'si. Oyunda, Kuzey Kore'den Irak ve Bosna'ya kadar çok değişik yerlerde savaşıyorsunuz. Eğer savaştığınız yer Kuzey Kore'yse duvarlar kahverengi, Irak'sa açık kahverengi oluyor. Bunların dışında haritalar arasında başka fark yok. Navy Seals'da aslında bulmamanız gereken on görev bulunuyor. Kullanabileceğiniz silahlarsa; MP5SD, M4, M203, grenade launcher ve AK47 gibi olağan silahlar. Bunların dışında... Bakayım. Bunların dışında başka da bir şey

Yapım	Jarhead Games, ama
Dağıtım	ValuSoft'muş baksana.
Minimum Sistem	PII-300, 64 MBRAM, 16 MB E. kartı

LEVEL NOTU % 32

yok. Karşınıza çıkan adamları elinizdeki silahlarla vuruyorsunuz. Sıkıcı mı? Yok, değil, çok eğlenceli. Yapay zeka inanılmaz. Mesela, beşaltı adam yanyana dururken birisine uzaktan ateş ederseniz, diğerlerinin umurunda bile olmuyor. Kaldıkları yerden şapşallıklarına devam ediyorlar. Karakterinizin ise Bugs Bunny'den pek farkı yok. Eğer Shift tuşunda burnunuzu (klavyeyi parmakla kullanmak zorunda değilsiniz) basılı tutarak koşmayı denerseniz, adamınızın `tin tin tin` diye bir sağa bir sola sallandığını farkedeceksiniz, ama panik yapmayın! Yanlış oyunda değilsiniz! Bu Navy Seals! Yani bir FPS oyunu. Aaa, yeni bir tarz buldum. VPS. Valusoft Person Shooter.





Le Mans 24 Hours

Bir pist 365 günden oluşur. Arabalar pistin çevresinde 24 saat dönerl... Eee, neyse. Le Mans 24 Hours, bir pistin etrafında saatlerce tur attığınız yarış oyunlarından biri. Bu yarış oyunusunda (`oyununda` da olabilir) 70 lisanslı arabayı neşeyle kullanabiliyorsunuz. Ve de yarışabileceğiniz 12 ayrı pist bulunuyor. Le Mans 24 Hours'da beş ayrı mod'umuz var. Bu mod'lar o kadar ayrı ki, isimleri bile ayrı: Quick Race, Championship, Le Mans, Multiplayer ve Time Trial. Bunlardan Le Mans, gerçek Le Mans yarışlarıyla aynı. Yani saatlerce pistin etrafında tur atıyorsunuz ve bu esnada gece oluyor, gündüz oluyor, akşam üstü bile oluyor. Yarışlar devamlı suretle devam ettiği için de arada sırada Pit Stop'lara uğramanız gerekiyor. Uğramazsanız lastiğinizi elinize alıyorsunuz ve yarışa kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Le Mans 24 Hours'un grafikleri, nasıl derler siz-





Yapım • Melbourne House
Dağıtım • Infogrames
Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 36

de, hmm, iğrenç. Seyirciler copy + paste kanalıyla çoğaltılmış ve sonuçta ortaya, birbirinin aynısı 52 adet kırmızı şapkalı, yerde oturan adam çıkmış. Seyircilerin aynı olması sorun değil. Bunu boşverin, kafanıza takmayın, hemen kendinizi bırakmayın. Her şey bitmedi! Daha arabalarımız var, ama arabalar tasarlanmamış. Hatta Melbourne House yaptığı basın toplantısında `Araba maraba yok size. Unuttuk. Biraz da arabasız oynayın` demiş. Le Mans'da arabayı yolda tutmak da çok zor. Buna alışmanız için yaşlanmanız gerekecek. Her şeye rağmen, araba olmadan bir pistin etrafında 365 saat 24 gün (365 gün 24 saat de olabilir) tur atmak hoşunuza gidiyorsa, bu oyunu alın. Ama şaka yapıyor da olabilirim kesinlikle, yani öyle veya öyle de olabilir.

Night Stone

Bakın ne buldum. Diablo'nun çocukluk hali (abidik bugidik ne şirin). Night Stone klasik bir aksiyon FRP oyunu. Oyunda üç ayrı karakter bulunuyor (Barbarian, Mage ve Amazon. Parantez açtıktan sonra mutlaka kapatırım, hiç unutmam... Bu karakterlerin hepsini aynı anda kontrol ediyorsunuz ve campaign'leri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Oyunda 35 ayrı level bulunuyor. Bu 35 level'da 25 farklı düşmanla karşılaşacaksınız. Night Stone'un Diablo'dan hiçbir farkı yok. Aslında var! Mesela yapay zeka çok yapay. Düşmanlarınızı uzaktan vurduğunuz zaman hiçbir tepki vermeksizin koordinatlarını koruyorlar. Yani `Biraz da şuradan vur bak oooh` gibi mazoşist davul-vari bir tavır içerisindeler (mazoşist davul, hmm). Night Stone, Diablo gibi izometrik açıdan oy-



Yapım • Virgin Interactive
Dağıtım • Virgin Interactive
Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 46

nanamıyor. Kamera sizle pek ilgilenmiyor, sağdaki soldaki bitkileri ve kayaları çekiyor. Bu sayede siz de FRP değil belgesel oynamış oluyorsunuz. Bunun dışında, kontroller çok sıkıcı ve zor. Mouse'u kırıp, içindeki pislikle kaplı topu (benimki optik, oh) masanızda yuvarlanana kadar tuşlarına basmak zorundasınız, çünkü mouse'un sol tuşuna basılı tutarsanız elinizdeki silahı kullanamıyorsunuz. Ne kadar da eğlenceli değil mi çocuklar? Night Stone'daki mekanlar da Diablo'ya benziyor. Oyunu sekiz kişiye kadar multiplayer olarak da oynayabiliyorsunuz. Sonra... Sonrası budur değerli mensup basınları. Eğer FRP oyunlarını uyurken yastığınızın altına koyuyorsanız, bu oyunu sorunlarına rağmen sevme olasılığınız var. E ama bu çok iyimser oldu. Bu ne biçim Kısa Kısa kardeşim! Kırarım ben bu dergiyi!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

HABERLER

LAN& INTERNET

MASSIVELY

AYIN SİTELERİ

ULTIMA ONLINE

online gaming

haber kablolardaki fısıltılar









EVERQUEST: PLANES OF POWER

Everquest genişleye genişleye nereye kadar gidecek çok merak ediyoruz. Son paket Planes of Power'da 18 yeni bölge, yüzlerce yeni eşya ve yaratık, yeni questler ve yeni karakter özellikleri olacak. Ubisoft ve Sony Online'ın birleşerek Avrupa'ya yaymayı planladıkları oyun 2002 sonbaharı ile birlikte Fransa, İngiltere ve Almanya'da üç server ile oyunculara ulaşacak.

Sanane gene öncü

Ülkemizde Online Gaming alanında yeni bir çağ başlıyor. Bireysellikten uzaklaşarak takım oyununa yönelen Sanane.com üzerine düşen görevi yerine getirerek Türkiye'nin Klan Sistemi ve Otomatik Sunucu Rezervasyon Sistemi'ni devreye aldı. Ayrıntıları sanane.com'un kendi sitesinden okuyabilirsiniz. Herkese eğlenceli maçlar dileriz.

Amerikan online

Her türlü fantastik konu tamam ama Amerika'nın "uzak batı" diye tabir edildiği, ortalıkta en hızlı silah çekenlerin sağ kaldığı ve altına hücum devrinin yaşandığı yıllarda geçen bir Devasa Online oyun fikri bize gerçekten orijinal geldi. Frontier adlı oyunda kendi kasabalarımızı kurup işletme, altın arama gibi bir çok değişik şeyle uğraşabileceğiz. Ayrıntılar için www.cosmicorigins.com adresine bakabilirsiniz.

Sega fişi çekti

İki senelik bir çalışmanın ardından Sega Devasa Online Stareji oyununu durdurdu. Artık 10Six diye bir oyun yok. Bir milyona oyuncuya kadar desteklemesi planlanan proje oyuncuların kendi üslerini kurup online olarak savaşlar yapması üzerine kuruluydu.

Online oyun pazarı büyüyor

Yeni bir araştırmaya göre 2006 senesinde dünyada 114 milyon kişinin online oyun oynayacağı öngörülüyor. Bu rakama 23 milyonluk online konsol oyuncusu dahil değil. Pay olarak ise lider oyunların senelik 100 milyon dolarlık bir ciro elde edileceği söyleniyor.

W.W. II Online toparlanmaya çalışıyor

İçerdiği inanılmaz buglar yüzünden piyasaya çıkar çıkmaz başarısız olan oyun yeni yamalarla kendini toparlamaya çalışıyor. Bakalım oyuna sırtını dönen oyuncu kitlesini geri kazanabileceklermi?

Face of Mankind

Bu sıralar uzayda geçen oyunlar pek bir moda. Duplex Systems isimli adını daha önce duymadığımız bir firma da böyle bir oyun üzerinde çalışıyor. "24. yy da uzayda yerleşmiş insan kolonilerini uzaylılar tehdit etmektedir" gibi çok yaratıcı(!) bir konuya dayanan oyunda savaşçı sınıflardan ticaret yapan sınıflara kadar bir çok meslekten birini seçip uzaycılık oynayabileceğiz. Herşeye rağmen Devasa oyunlarda en önemli özelliklerden birisi sistem ve oynanabilirlilik olduğundan oyunu görünceye kadar pek bir şey söylememek lazım. Genede merak edenler için adresi www.faceofmankind.com

Kung Fu

Bu ay yaratıcı fikirler rüzgarı devam ediyor. Crouching Tiger, Hidden Dragon adlı filminde oyunu yapılıyor. Phantagram Interactive tarafından yapılan oyunla ilgili şu an elimizdeki tek bilgi ise bundan ibaret. Filmlere oyun yapmak bir yere kadar anlaşılır ama bir filme online oyun yapmak mı? Biraz abartıyorlar galiba.

Shadowbane Türkiye'de

Yeni kuşak MMORPGlerin ilk temsilcisi olan uzun süreden beri beklenen Shadowbane, Eylül ayında tüm Avrupa ile aynı anda Türkiye'de de satışa sunulacak. Distribütorlüğünü TEB İletişim'in yapacağı oyunu, Temmuz ayından itibaren önsipariş verebilirsiniz.

Earth And Beyond

Westwood Devasa Online Dünyası'na giriyor

Uzay, uçsuz bucaksız bir karanlık. İçinde sayısız gezegeni, güneşi, yıldız sistemini barındıran bir boşluk. Kimilerine göre bir sonu var. O son belki bir karadelik ya da bir kenarından düşebileceğimiz bir düzlemin ucu. Şekli şemali ne olursa olsun insanlık var oldukça bu dipsiz malzeme bir çok yapıma fazlasıyla konu olacaktır. Devasa Online oyunlar için de Westwood bu açığı tamamen kapatmak için aday olarak ortaya sunduğu oyunu Earth & Beyond'u beta test aşamasına getirdi. E3 nimetlerinden biri olarak elime geçen bu yapımı Selçuk ve Sinan hemen değerlendirmeye aldı. Hatta Devasa Online oyunlara pek bulaşmayan Tuğbeki bile bir gece başında tutan oyun Freelancer ya da Descent to Freespace gibi yapımları sevenler için ufak bir cennet olabilir. Her ne kadar çarpışmaları gerçek bir uzay pilotu hızı ve adrenalini ile yaşayamasakta Westwood fena bir iş çıkartmamışa benziyor.

Kimler var buralarda efenim?

Her Devasa Online oyunda olduğu gibi burada da önce kendimize bir ırk seçmemiz gerekiyor. Temel olarak Terran, Progen ve Jenquai olmak üzere temelde insandan türemiş üç ırk var. Warrior, Trader ve Explorer olmak üzere üç farklı sınıftan birini seçerek pat diye ortama dalabiliyoruz. Irkların ve seçimlerin bu kadar kolay olmasının arkasında oyuncuların gelişmeleri ve level atlamaları için gerekli olan üç temel etken yatıyor. Level almak için savaşmalı, yeni yerler keşfetmeli ve ticaret yapmalaısınız. Bu üç hareketiniz de size tecrübe akzandırıyor. Böylelikle level atlayıp kazandığınız puanları yeteneklerinize dağıtabiliyorsunuz. Evet eski RPG'lerden bu yana gelen geleneği bu oyundada görüyoruz. Yani kullandığımız yeteneğimizin kullanma sıklığımıza göre artması yeri puan alıp bunları dağıtıyoruz. Yeteneklerin hepsi oyunun başında elimizde olmuyor. Görevler yaptıkça ve geliştikçe bize geliyorlar. Bizde puanlarımızı onlara yatırıp daha iyi oluyoruz. Bazı yetenekleri alabilmek ya da daha da geliştirebilmek için önce başka yeteneklerde belli düzeylere gelmemiz gerekiyor. Yeteneklerin bazıları pasif olup her zaman geçerli olurken bazılarını kullanmak için (örneğin hacking gibi) siz aktive etmek durumundasınız. Görev demişken. Görevler genelde ana üstlerimizde verilirken rastlansal olarak ta çıkıyor. Oyundaki tüm görevler şu anda önceden hazırlanmış durumda. Maalesef yalnızca uzay gemimizle yapabileceğimiz görevler mevcut. Oyunun tam versiyonu piyasaya çıktığında görev almak için rastlansal görev üreten (ve atmosferi yok eden) makinelerden yararlanabileceğiz. İlk görevlerde tabiki bizden hemen "git ana gemilere saldır" deyip etrafı darmadağın etmemiz ya da PvP ye dalmamız istenmiyor.



Savaşlar nasıl peki ?

Eee PvP yoksa savaşlar ne kadar heyecanlı olabilir ? Öncelikle karşınızdaki düşmanların sizin levelınıza göre gücünü anlatan bir kodlama sistemi var. Even'dan yukarısı sizin için zorlu düşmanlar olmakta. Bunları alt etmek için ise diğer oyuncularla takım oluşturmalısınız. Fark ettiyseniz bu sistem DaC ile aynı. Savaşlarda bir çok silah kullanıyorsunuz. Bu silahları görevler sırasında ödül olarak alabilirken ileride satın alma imkanınız da var. Savaşlar otomatik olmuyor. Kullanmak istediğiniz silahın butonuna basarak onu siz kullanmak zorundasınız. Bu sırada geminizi ufaktan idare ederek rakibinizin menzil dışına çıkmamasına ve kaçmamasına dikkat etmelisiniz. Hepsi bu kadar. Eğer çok sıkışırsanız Warp edip kaçabilirsiniz.

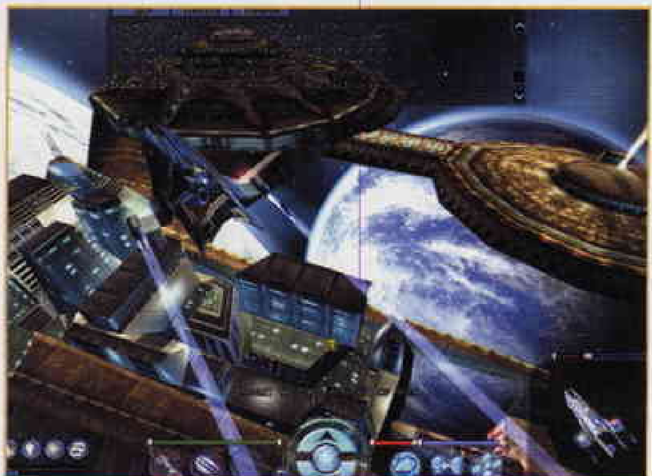
Warp mı dedim? Aslında PvP heyecanına kapılıp hemen savaşlara daldım ama önce savaşa gitmek için nasıl yolculuk yaptığınızı anlatmadım :) Earth & Beyond da yıldızlar arası yolculuk yapmak için bir nevi gate büyüsü de diyebileceğimiz Warp'ı kullanıyorsunuz. Sistemler arası yolculuk için ise worm hole diyebileceğimiz star gate'ler mevcut.

Neler getirecek?

E&B şu anda kendi pazarında tek gözüküyor. İleride oyuna tabi ki guild kurma özelliği ve yeni gemiler gibi özellikler eklenecek. Oyunun grafikleri şu aşamada muhteşem görünüyor. Tam bir şölen diyebilirim. Fakat yolda olan yeni nesil oyunların yanında şu andaki sistemi ile pek ümit verici görünmüyor. Daha önce yere çakılan Mankind gibi olmaması için Westwood daha da çabalamalı.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





Worms Blast

Worms Blast

"Hemen belirteyim: Fırat'la Worms Blast'ı multiplayer olarak oynadık ve ben yenildim. Sonra bir daha Worms Blast oynadık, ben yine yenildim. Ben hep yenildim." Tamam mı Fırat egonu tatmin ettin mi? Ben masamda yokken yazıma müdehale edip böyle yazdın mutlu oldun mu? Halbuki seninle oynadığımız 10 oyunun 8'ini ben aldım ama sen mutlu ol diye ben burayı silmiyorum oldu mu? Seni Unreal'ı deliler gibi seven ama tek becerdiğim oyun bu deyip onu da beceremeyen kısa saçlı komik espriler yapan Tırat adlı adam seni (aramızdaki muhabbete uzak olan okuyucular; ben ona Tırat derim oda bana Purak der ondan böyle oldu burası. Şimdi o da burayı okudu ve bana Dropship yazısında (sayfa 70-71) giydiriyor, biliyorum ama olsun :).

Stupid* !

Bu köşede şimdiye kadar hep FPS yazdığımı fark ettim. Halbuki basit olmasına karşın beraber deli gibi oynadığımız bir sürü oyun vardır. Worms Blast da bunlardan birisi. İki kişi aynı klavyeden de oynayabildiğiniz için son derece kaynaştırıcı ve her zaman her yerde oynayabileceğiniz bir oyun. (Burak yan masaya bakar -Fırat bırak artık bana giydirmeyi de adam gibi yazı yaz lütfen yoksa seni Ecevit'e veririm sonra da üstüne Tayhan'ı oturturum. Bilmeyenler için Ecevit body yapar ve karate bilir, Tayhan ise yalnızca 1.90 boyunda ve 100 kilodur. Yazının devamı ciddi olacak yoksa hoşlanmayanlar geyik yaptın diye kızmaya başlayacak biliyorum). Worms Blast'ı iki kişi oynamaya kalktığınız zaman ekran ortadan ikiye ayrılıyor. Fakat oyuncuları birbirinden ayıran bu tahta duvar zaman zaman açılıyor ve böyle zamanlarda roketleri birbirinize sallayarak rakibinizi vurma veya onun bloklarını vurarak onu zor hale sokma gibi taktikler izleyebilirsiniz. Ayrıca ekranın alt ve üst kısımları'da açık. Buralardan roket yollayabilir ya da topladığınız, üzerinde soru işareti bulunan ku-





tucuklardan çıkan silahlarla onu zor duruma düşürebilirsiniz. Üstten hızla inen blokların altında kalma riskinin dışında bir de sağlık çubuğunuz var ve oyunu bitirebilmek için hep doğru renkteki roketlerle doğru renkteki blokları vurmak, hem de rakibinizden gelen tehlikeleri savuşturmak durumundasınız.

Taktik, teknik

Genel olarak benim uyguladığım taktik silahlarımı gelir gelmez kullanmak yerine topladıklarımın hepsini birden bir seferde göndermeye dayanıyor. Üç mayın üstüne bir torpido ve bir ahtapot gönderip bir de rakibinizi dondurduğunuzda yan tarafı izlemenin ve binbir laf işitmenin keyfine doyulmuyor. Tabii ki aynı klavyede oynadığınız için oyun için ataklar kadar oyun dışı dirsek ve diz darbeleri ile rakibinizi egale etmeye çalışmakta başka bir eğlence türü. Topladığınız silahlardan bazıları ise savunma amaçlı. Örneğin sağlık bayraklı olanı üzerinde bayrak bulunan bir duba çıkartıyor ve dubaya dokunursanız enerjiniz doluyor. Kalkan etrafınızda geçici bir süre için koruma oluşturuyor. Size gelen torpidolara karşı hemen bir torpido atarak ikisini çarpıştırıp saldırıyı savuşturabililiyorsunuz. Rakinizin bölgesinde rüzgar esmesini sağlayan ya da tüm ekranı karartarak her ikinizin de kör atışlar yapmasına sebep olan bonuslarda gene kutulardan çıkıyor. En eğlenceli bonus ise bir lazer silahı. Bu silah ile tüm blokları bir doğrultuda keserek hepsinin suya düşmesini sağlayabilir ve kendinizi epeyi rahatlatabilirsiniz. Fakat daha güzeli uygun açıyı tutturabilirseniz aradaki tahta açıldığında tahtanın tam köşesine ateş ederek oradan lazeri yansıtıp rakibinizi vurmak. Bunu becerebilirseniz, ki bu çok zor bir hareket, rakibiniz bir seferde suyun dibini boyluyor. Öldüğünüzde bir süre sonra tekrar oyuna geri dönüyorsunuz.

Worms Blast bizim dergide saatlerce oynayıp kahkahalar atarak eğlendiğimiz bir oyun (değil mi Tırat?). Aman klavye dışı müdahaleleri fazla sert yapmayın sonra arkadaşlarınızla aranız bozulmasın :)

* Stupid aptal demek. Fazla ıskalayıp kafanıza buzdolabı falan düştüğünde kurtçuklar sizinle böyle dalga geçiyor.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

http://www.bossmonster.com



Biraz canınız sıkıldıysa sizi eğlendirecek bir sürü flash oyunu bulabileceğiniz son derece keyifli bir site. Özellikle AntCity süper. Kör adamı es geçmeyin :)

http://dotcomics.marvel.com



Kara Murat ve Yüzbaşı Volkan'ın yanında Marvel çizgi romanlarıyla da büyüyen bir neslin temsilcileri olarak çizgi romanı hala yaşayan bizler için en güzel sitelerden birisi.

http://www.diablotr.com



Diablo oynayan Türkler için bir buluşma noktası. Sitenin bir iki yerinde hatalar var ama genede haberleşme merkezi olarak forumları işinize yarayabilir.

http://www.cmfanatik.com



Championship Manager delilerinin hazırladığı son derece kaliteli ve kapsamlı bir site. Oyunun yanında futbolla ilgili de güncel haberler bulabilirsiniz.

ULTIMA ONLINE

Bir elinde iğne, bir elinde yüksük

Herkese merhaba,
Geçen ay Ultima köşesinin devam edip etmemesi için sizlere danışmış ve aynı zamanda internet sitemizden bir anket yayımlamıştım. Sonuç, gelen e-mailların kalabalıklığı ile anketten çıkan olumsuz havanın birbirini dengelediği üzerine bağlandı. Yani Ultima Online köşesi devam edecek. Bundan sonra Ultima sayfalarında yalnızca OSI'yi kapsayan bilgiler bulmayacaksınız. Madem ülkemizde bu oyun official olan serverların kat ve kat üstünde bir oyuncu tarafından unofficial serverlarda oynanıyor, o zaman çoğunluğa hitap edecek bilgilerin verilmesi daha doğru ve köşeyi okuyanlar için daha yararlı olacaktır diye düşündüm. Fakat burada da şöyle bir çelişki ortaya çıkıyor. Hangi server'a göre bilgiler vermek gerek? Ülkemizde bir sürü unofficial server var ve hepsinin sistemi birbirinden farklı. Eh buyrun buradan yakın bakalım. Kısacası sevgili arkadaşlar herkesin işine yarayacak ortak bilgiler vermek sanırım bu sayfanın izleyeceği en doğru yol olacaktır. Bu kısa girişten sonra gelelim bu ayki konumuza.

Üstündekileri kim yaptı sanıyorsun?

Ultima'da hep haşmetli savaşçılar ya da ortalığı yakıp yıkan büyücülerden bahsettik. Fakat bir şeyi atladık. Bu beyler, bayanlar çıplak gezmiyorlar tabiki. Onları giydirmek gerek. Bunun için ise çok kaliteli bir kıyafet dükkanı açmaya ne dersiniz ? Özellikle az bulunan siyah renkten giysilerle donanmış bir dükkan Role Playing yapmayı seven oyuncular için çok hoş olabilir. Herşeyden önce güzel giysiler yapmak için bir sewing kit, scissors, cut cloth ve cut-up leather'a ihtiyacınız olacak. Tailoring ise bu iş için ihtiyacınız olan tek yetenek. Tailoring'i geliştirmek için bolt of cloth ve hide'a ihtiyacınız olacaktır. Cloth yapmak için önce koyunları öldürüp onların yünlerini almalısınız. Yünleri bir spinning wheel bularak eğirip bir loom da kumaş haline getirmelisiniz. Kumaşları ise makasla keserek kullanılabilir hale getirmelisiniz. Bundan sonra ise sırayla en kolayından başlayarak giysilerinizi yapabilirsiniz. Hide'lar ise koyun haricindeki diğer yaratıklardan çıkar. Hide çok ağır bir eşya olduğundan çok fazlasını üstünüzde taşıyamazsınız. Tailoring yeteneğinizi geliştirdikçe kendinize ufaktan boyalar alıp çeşitli renkte işler çıkartmaya ve bunları stoklamaya başlayabilirsiniz. Tabiki dükkan açmak için önce bir ev sahibi olmalısınız. Bir dükkan açarken en önemli şey satıcılarınızı çok iyi konumlandırmak ve çantalarınızı düzenli yerleştirerek müşterilerinizin aradıklarını kolayca bulabilmelerini sağlamaktır. Kıyafetler savaşta bir işe yaramadığı ve daha çok görünüş için tercih edildiğinden şık görünen şeyleri birbiriyle kombine etmeli yani kendi kreasyonunuzu yaratmalısınız. Bu kısım biraz moda dergisi gibi oldu ama yaptıklarınız zaten oyuncular için biraz lüks olduğundan satışı iyi yapmanız kar etmek için çok gerekli olacaktır.

Hayvan	Hide Sayısı
Grizzly Bear	16
Polar Bear	16
Bull	15
Great Hart	15
Mountain Goat	12
Llama	12
Brown/Black Bear	12
Cow	12
Walrus	12
Cougar	10
Panther	10
Goat	8
Hind	8



Kendinize malzeme toplarken genelde hayvan sürülerinin dolaştığı yerlerde takılmanız ve yanınıza bir taşıyıcı hayvan almanız gerekli olabilir. Tailoring genelde birinci tercih edilen bir yetenek olmadığından kendinizi korumak ve hayvancıkları daha rahat kesmek için bir kaç savaşçı yeteneğine ve recall yapmak için düşük düzeyli bir magery'e ihtiyacınız olacaktır. Oyunda yerde bulduğunuz ya da bir şekilde ele geçirdiğiniz kıyafetleri makasla keserek tekrar kumaşa çevirebilirsiniz. Terziler için genel olarak sürülerin dolaştığı yerler çalışma mekanı olarak uygun olacaktır. Koyunların üzerindeki yün bir Ultima günü içerisinden yeniden çıkar.

Terzilik oyunda hareketten sıkılmış ya da bağlantısı kötü olan oyuncular için tercih edilebilecek bir meslektir. Diğer tüccar sınıfları gibi biraz sıkıcı bir iş olsada Role Playing açısından son derece eğlenceli olabilir. Çok para getirmez ama işinize tüm yaratıcılığınızı yansıtabilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



CONSOLE MASTER

Lara Croft' u kovduk!!!



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Tomb Raider 2' yi beş arkadaşımla beraber sabahlara kadar oynayarak bitirmiştik. Oyun gerçekten mükemmeldi, özellikle mekanlar çok mistik yerlerden seçilmişti. Bu serinin devamının geleceğinden emindik. Biz de saksıyı çalıştırıp, ülkemizin tanıtımı ve oyun dünyasının gözlerinin ülkemize çevrilmesi adına Eidos' a sürekli Türkiye' nin güzelliklerini anlatan elektronik postalar göndermeye başladık. Lara' nın peri bacalarında dolaşması, Pamukkale' de hoplayıp zıplaması veya Nemrut' ta güneşin doğuşunu izlemesi hem bizim, hem yapımcıların, hem de dünyanın hoşuna gidecekti. Hatta bu konuyu Console Master' da yazıp sizlerden de destek istemiştim.

Bu çabamızdan mıdır, değil midir bilinmez ama sonuçta gişe rekorları kıran Tomb Raider filminin devamı için yapımcılar Türkiye' yi seçti. Kekova – Üçağız ve Simena bölgesinde çekilecek olan sahnelerde, Hollywood' un ünlü yıldızı Angelina Jolie denize dalacaktı. Ne var ki bölge SİT alanı içerisinde olduğu için devletten resmi izin alınması gerekiyordu. Anıtlar – Müzeler Genel Müdürlüğü' ne yazı yazıldı. Bürokratik engeller nedeniyle Ankara yapımcılara bir buçuk ayda yanıt veremeyince, film şirketi çekimleri Türkiye' de yapmaktan vazgeçti. Olayı duyan Yunanistan hemen devreye girdi ve çekimleri Ege' deki San Torini Adası' na aldırmayı başardı. Böylece büyük bir tanıtım yapma fırsatını da göz göre göre yitirmiş olduk. Şimdi çıldırtan bürokrasiye mi çatayım, bakanlıklara mı kızayım, kafamı duvara mı vurayım, yoksa Yunanistan yakın diye kendimi mi avutayım? Benim sesim yukarıra gitmez nasılsa, ben yorumu sizlere bırakıyorum. Bu arada Angelina Jolie, çekimlerin Yunanistan' da yapılması konusunda "haberim yok" yorumunu yaparken, ülkemiz hakkında çok ilginç şeyler duyduğunu ve ilk fırsatta Türkiye' ye geleceğini söyledi. Filmde çırılçıplak soyunacağı yolundaki söylentiler de yalanladı.

Çıldırtan bürokrasiyi unutturan olay ise dünya kupası oldu. Türkiye, rüyamızda bile göremeyeceğimiz yerlere ulaştı ve ülke tanıtımı konusunda en azından Tomb Raider' dan daha başarılı oldu. Bundan sonra yapılacak bir futbol oyununda Türkiye' nin olmaması gibi bir ihtimal kalmadı. Hatta takımımızın özellikleri öyle Suudi Arabistan ayarında da olmayacak, en iyi takımlar ne kadarsa o kadar, hatta daha fazla:) Artık oyuna başlarken Arjantin, İtalya veya İspanya gibi kofti :) takımları seçmek zorunda kalmayacağız.

Aslında bu ay bahsedecek çok konu var ama yerim az ne yapayım? E3 Fuarı yapıldı biliyorsunuz, yeni ve taze bir çok oyun açıklandı, arkadaşlarımız oraya gitti, biz de mümkün olduğunca size aksettirdik. Bir de Türkiye' nin ilk oyun fuarı E-Oyun 2002 gerçekleştirildi. Dev standımızda konuklarımızla muhabbet ettik, dergi imzaladık, PS2, X-Box ve GameCube oyunlarını beraber oynadık. Bizi yalnız bırakmayan herkese çok teşekkür ediyor, gelemeyip de ağzı sulananları ise seneye gerçekleştirebileceğimizi umduğumuz fuarımıza bekliyoruz. ÖSS' den kurtulan herkese de geçmiş olsun ve iyi oyunlar demek istiyorum. Fırat' ın hatırına bu ay normal veda ediyorum; görüşmek üzere...

HABERLER

TENCHU 3? Activision, Tenchu serisine yeni oyun yapmaya başladığını duyurdu. Serinin üçüncü oyununun adı Tenchu 3: The Wrath of Heaven olacak.

SILENT HILL 3 Konami' nin, ikinci para basma makinesi olan Silent Hill serisine yeni oyun yapıyor olması hiç de sürpriz değil. Yine ürkütücü olayların döndüğü kasabada geçen oyunun hazırlandığı platform PlayStation 2, çıkış tarihi ise 2003. Oyunu hazırlayan takım, Silent Hill 3' ün bu güne kadar yapılan en korkunç oyun olacağını iddia ediyor. E biz de Harry Mason' ın çiçekçi dükkanı açmasını beklemiyorduk zaten. Bu kez 3D ses özelliklerini de limitlerinde kullanacaklarını belirten Konami yetkilileri, neden hep işe yaramaz ekran görüntüleri yayınlar anlayamıyorum.



CLOCK TOWER 3 CapCom' un korku oyunu serisi Clock Tower' ın enteresan bir kitlesi olduğuna inanıyorum. Bu oyunları beğenen çok kişi yok, ama beğenenler de toz kondurmuyor. Her neyse, bu seriye de yeni oyun geliyor. Clock Tower 3 Londra' da geçiyor ve oyuncular, ataları yüzyıllardır kötülerin güçleri ile savaşmış olan genç kız Allyssa' nın yerine geçiyor. Hikaye ile ilgili daha fazla detay verip tadınızı kaçırmak istemiyorum (yalan walla, aslında hikayeyi biz de bilmiyoruz).

THE GETAWAY

Geçen sene çıkmasına rağmen hala en çok satan oyunlar listesinde bir numara olan Grand Theft Auto 3' e en ciddi rakip Sony' den geliyor. The Getaway isimli oyun, GTA3' de ne kadar eksik varsa tamamlayacak, ve belki de oyunu tahtından edecek. Londra' da geçecek olan oyun için son üç senedir kırk kilometre karelik bir alanın dijital fotoğrafları çekilmiş. Gerçekçilikte çok iddialı olan oyunda, kanunun iki zıt tarafındaki adamların hikayesine katılıyoruz. GTA3' dekinin aksine, bu oyunda arabadan indikten sonra hedefimize ulaşana kadar üçüncü kişi perspektifli



shooting oynuyoruz ve strateji ile ilerliyoruz. Mesela banka soyarken polis geldi; polise ateş açmak veya bir rehine ile kaçmak size kalmış. BMW den Land Rover a kadar atmış çeşit aracı kullanabileceğiniz oyundaki tüm araçlar lisanslı olacak. Üzerinde 65 kişinin çalıştığı oyundaki en dandik karakter bile en az 2000 poligon. Aynı anda beş kişinin algılanabildiği yeni bir motion capture tekniği kullanılan oyun, ortalığı ciddi anlamda sallayacak gibi görünüyor.

PlayMail

Herkes tek jetonla oyun bitiremeyebilir

NE BLEEM!

1- Ben biraz oyun yapımı ile ilgileniyorum. Acaba X-Box' a oyun tasarlamak için özel araçlara ihtiyaç var mı? Çıkarılan bir oyun için ne kadar telif hakkı ödenmeli?

2- DreamCast veya PlayStation oyunlarını iyi çalıştıran emülatörler var mı?

3- Kaç yıldır LeVeL alıyorum, bir eksiğinizi söylemek istedim. Eylül 98' den beri cd' nizin ara yüzü aynı ve konsol videoları yok. Konsol için ayrı dergi almak istemem, di mi ama?

Deniz Ege Tınaçay "Dreamin Va'liyat"



ME – 1- Bir platforma oyun yapabilmek için o platformun "development kit" ini satın alman gerekir. Çıkarılan oyun için değil de, beğenilirse yaptığın oyun için yayıncı firma sana telif hakkı ödeyebilir. Sen oyun yapımı ile ilgilendiğine emin misin?

2- DreamCast için düzgün emülatör yok ama PS One için Connectix VGS ve Bleem! isimli emülatörleri önerebilirim.

3- Bu ay cd' mize daha dikkatli bak. Konsol için ayrı dergi alabilirsin, bulabilirsen tabi.

TIGER UPPERCUT

Selam MegaEmin, Street Fighter EX2 Plus' da birkaç kez Ken ile oyunun sonunu getirdim, ama gizli karakterler açılmadı. Bunları nasıl açabilirim?

Uğur Sanay

ME – Gizli karakterleri açmak için start tuşuna şu sırayla bas; Bonus(2), Director(4), Practise ve Arcade(5). Oyunun Japon versiyonuna sahipsen start yerine select' i kullan. Böylece Garuda, Shadow Geist, Kairi ve Hayate açılacaktır.

ÜÇÜZ SNAKE

1- X-Box' ın gücü sizce nasıl bir bilgisayara eşdeğerdir?

2- PlayStation 2 oyunlarını Playstation 1' de grafikleri daha kötü olsa da oynayabilmek için herhangi bir girişim veya bir program olacak mı?

3- Solidus Snake kim? Big Boss mu, yoksa Liquid gibi Big Boss' un DNA' sından yapılmış bir adam mı?

Solid Snake

ME – 1- X-Box' ın sistem özellikleri: Pentium 3 600 MHz işlemci, 64 Mb 200 MHz DDR ram, 4 hızlı DVD sürücü, 300 MHz NV25 NVIDIA Core grafik kartı(saniyede 4.8 gigapixel doldurma oranı, saniyede maksimum 300 milyon poligon, 8:1 texture sıkıştırma desteği, 1920x1080 max çözünürlük), 64 kanal 3D Ses, Midi/DLS2, AC3 decoding. Karşılaştırmayı sen yaparsın artık.

2- Böyle bir şey yok ve olmayacak da.

3- Solidus, Solid ve Liquid üçüz.

WINNING ELEVEN 2002

Bugün Internette PS One için Winning Eleven 2002 çıktığını gördüm. Böyle bir şey var mı? Seni çok seviyorum, yaşasın LeVeL!!!

İsimsiz

ME – Evet, Konami' nin PS One için çıkardığı en son futbol oyunu Winning Eleven 2002. Ama oyun sadece Japonya için çıkarıldığından(ve haliyle Japonca olduğundan) pek kimsenin haberi olmadı. Şu anda oynuyorum, belki önümüzdeki ay bu oyuna inceleme yazabilirim.

PS2 EMU?

1- Resident Evil 3: Nemesis' te saat gibi şeyin üstüne yerleşecek 3. kristali bulamadım(mavi ve beyazı buldum). Sanırım 3. terminalde(bus station) fakat oraya gidilen yoldaki asansörde çalışmıyor ve pil(battery) istiyor. Varsa bu pil nerede?

2- Metal Gear Solid 1' de ilk bölümde asansörle yukarı çıktıktan sonra binaya girip etrafı temizledim, adamın birini kurtardım, kızın biri yardıma geldi falan, sonra bölümü nasıl bitireceğiz?

3- PS2 oyunlarını PC' de oynatan programlar var mı? PC sahibiyim ve ISS, MGS2 gibi şaheserleri bir yıl beklemek istemiyorum.

Selim Varol

ME – 1- . Kristal panelinin bulunduğu yöne doğru ilerlerken zombilerin çıktığı kapıdan gir ve içerideki heykelden taş kitabı al. Bu kitabı restoranın dışındaki kanalda kullan. Diğer taşı al ve tekrar bahçedeki heykelin yanına git. Yeni aldığın taşı kullan. Heykelden bataryayı al. Üçüncü haritada asansörün bulunduğu yere geri git. Asansörün yanındaki cihazın üzerinde bataryayı kullan.

2- Gelen askerlere ateş et.

3- Henüz düzgün çalışan bir PS2 emülatörü yok, herhalde bunun için çok beklersin.

HABERLER



SILENT HILL 2: INNER FEARS Konami Avrupa, Silent Hill 2: Inner Fears isimli oyunu X-Box' a çıkaracağını açıkladı. PlayStation 2 versiyonuna dayanan oyunda James Sunderland' ın yerine geçeceğiz. Silent Hill 2: Inner Fears, X-Box' ın üstün ışıklandırma ve diğer görsel efektleri gibi ek güçlerini de kullanacak. Oyun, PS2' da olmayan bir ek bölüme de sahip olacak.

STUNTMAN Infogrames ve Reflections (Driver' dan tanıdık) kafa kafaya vererek bir akrobasi oyunu yapıyorlar. Oyunda kısaca film çekimlerinde belirtilen hareketleri yapan bir dublör olacağımızı söyleyebiliriz.



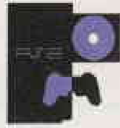
Bol el freni, yanmış lastik, uçma ve çarpma sahnelerinin olduğu oyun, 2002 sonunda PlayStation 2' lerinizin içinde olacak. Bakalım Stuntman sizleri Liberty City' den çıkartabilecek mi...

PLAYSTATION 2' ye de LCD ekran yapıldı InterAct firması, Playstation 2 için portatif bir TFT LCD ekran geliştirdi. Batarya desteği olmayan ekranın tek artı yönü fiyatı. 150 Dolarlık cihazı www.interact-acc.com adresinden alabilirsiniz.



X - BOX LIVE Başından beri konsolunu online oyunlara önem vererek ürettiğini söyleyen Microsoft, X-Box Live adını verdiği online sistem hakkında bilgi verdi. 2002 sonunda başlayacak olan servis için oyuncuların hali hazırda bulunan hızlı bir bağlantıya sahip olmaları gerekiyor. 50 Dolarlık bedel ile 12 aylık X-Box Live servisi (servis sağlayıcı değil), ses iletişim seti, ve bir başlangıç diski alınıyor. Bu disk sayesinde sisteme kayıt olunacak ve içinde hemen oynanabilecek bir online mini oyun veya demo bulunacak (muhtemelen Acclaim' in Re-Volt' u). ID' niz hem güvenliğinizi sağlayacak, hem oyunlara başladığınızda belli başlı özelliklerinizi yükleyecek, hem kayıtlarınızın tutulmasını sağlayacak, hem de size yakın seviyede rakiplerle oynamanızı sağlayacak. Şimdilik klavye veya mouse desteği olmadığı için tek iletişimiz kulaklıklarla olacak. İsteğinize göre sesinizi bozup başka tonlara çevirebileceksiniz(mesela robot sesi).





runlikehell

Saklanmayı aklından bile geçirme...

Resident Evil'ı ilk oynadığım zaman, korkudan yerde yuvarlandıktan hemen sonra sağ kolumu yatağa çarpmak kanalıyla kırdığımı hatırlıyorum. Resident Evil 1996 yılı için oldukça korkutucu bir oyundu. Daha sonra yapılan benzer oyunlarınsa Resident Evil'ın yerini tutabildiğini sanmıyorum. PlayStation'daki Silent Hill'da da yine Resident Evil'dan bir şeyler vardı.

Run Like Hell de Resident Evil benzeri bir aksiyon-korku oyunu. Bu yılın sonlarına doğru çıkacak olan Run Like Hell'e Aliens vs. Predator'un third person versiyonu da diyebiliriz. En azından ben diyeyim de siz okuyun.

Hırrrr

Run Like Hell, Street Fighter II'nin yapımcılarından geliyor. Oyun Resident Evil'daki gibi gerilim ve korku ağırlıklı olacak. Bu da her an her yerden yaratık çıkabileceği anlamına geliyor. Digital Mayhem, oyunu oynarken saklanmanın oyuncu için pek de iyi olmayacağını belirtiyor.

Oyunda Nick Conner adında, askerden atılan bir adamı kontrol ediyorsunuz. Nick, tüm zamanını Forsetti ismindeki bir uzay istasyonunda madende çalışarak geçiriyor. Oyunun bir kısmı da bu istasyonda geçiyor. Conner bu istasyonda nişanlısıyla birlikte yaşıyor. Yapmanız gereken şeyse, tayfanızı, nişanlınızı, uzay istasyonunuzu ve dedenizi (yok artık) yaratıkların istilasından kurtarmak.

Run Like Hell'de daha çok Aliens vs. Predator'dekilere benzer yaratıklar bulunacak. Bunların yanında yaşayan zombilerle de karşılaşacaksınız (hımm, yaşayan zombi demek). Yaratıkların tamamı oldukça detaylı ve korkutucu tasarlanmış. Oyunun en vurucu yanıysa, yaratıklardan kaçarak da kurtulabilecek olmanız. Yani Resident Evil'da olduğu gibi her karşınıza çıkan yaratığı öldürmek zorunda kalmayacaksınız. Alien vs. Predator'un filminde olduğu gibi kaçabileceksiniz. Kaçmak için ayrı bir arabiriminiz bile olacak. Ayrıca Metal Gear Solid'deki gibi duvarların kenarından kafanızı uzatıp bakabileceksiniz.

Digital Mayhem'in asıl amacı oyuncuyu germek ve korkuyu hissettirmek. Bunun için de hemen hemen her şeyi yapmışlar. Ortamlar çok karanlık tasarlanmış. Karanlık koridorlarda yaratıklardan kaçmak çok gerilimli olacağa benziyor. Ayrıca oyundaki şiddet seviyesi de pek aşağılarda sayılmaz.

Run Like Hell'de çok fazla olmasa da adventure materyalleri de bulunacak. Kapıları açmak için zaman zaman bulmacalar çözmek zorunda kalacaksınız, ancak devamlı yaratıklardan kaçacağınız için adventure'a çok fazla ağırlık verilmemiş. Oyunda toplam 7 bölüm bulunacak. Toplam oyun süresiyse 30 saate yakın.

Oyunun seslendirmeleri; Lance Henriksen (Terminator ve Aliens vs. Predator), Kate Mulqrew, Clancy Brown ve Michale Ironside (Total Recall) gibi Hollywood yıldızları tarafından yapılıyor. Müzikleriyse Coma grubu hazırlıyor.

Screenshot'lardan ve videolardan anladığım kadarıyla oyunun grafikleri çok iyi değil. Yaratıklar detaylı, ancak ortamlardaki texture'ler ve silah efektleri PlayStation 2'deki birçok oyuna oranla başarısız. Yine de oyunun son halini beklemek gerek.

Loading...

Run Like Hell çok orjinal bir oyun gibi görünmüyor, ama kaçış sahneleri ilginç olabilir. Bunun yanında oyunun gerilim üzerine kurulması da, korku oyunlarını sevenlerin Run Like Hell'i beklemesi için ufak bir neden.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



İşte bir kaçış sahnesi


Bu yaratığın canı biraz sıkılmış


Yaratık tasarımları çok detaylı değil


Cutter'lara karşı hızlı bir silaha ihtiyacınız var

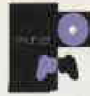
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 11. 2002

Tür • Aksiyon

Yapım • Digital Mayhem

Dağıtım • Virgin Interactive

Bize Göre • Run Like Hell'de çok fazla orjinallik yok, ancak her an korkuyu hissedeceğiniz kesin.



mortalkombatdeadlyalliance

Finish him!

İlk olarak arcade salonlarında çıkan ve zamanının bit oyunlarından olan (hit miydi yoksa o ya?) Mortal Kombat, yeni versiyonuyla PlayStation 2'nin oniki Fahrenheit'lik soğuk sularına açılıyor. İşbu giriş yazısında bahsi geçen Fahrenheit bir ısı birimi olup PlayStation 2 adlı konsolun suyla hiçbir ilişiği yoktur.

Fatality!!!

Mortal Kombat: Deadly Alliance, Mortal Kombat serisinin PlayStation 2'ye yapılan ilk oyunu. Mortal Kombat: Deadly Alliance, en son 3D olarak PC versiyonu yapılan Mortal Kombat 4'ten çok farklı değil. Oyunda, Mortal Kombat 4'te de olduğu gibi tamamen 3D grafikler kullanılıyor. Midway, grafiklerin eskisinden çok daha farklı olduğunu belirtiyor. Mesela, karakterler 10000'den fazla poligonla kaplanmış. Oyun sırasındaki efektler de geliştirilmiş ve karakterlerin aldıkları hasarlar grafiklere yansıtılmış. Bunların dışında artık karakterlerin saçları ve kıyafetleri rüzgârın etkisiyle dalgalanıyor. Ortamlardaysa daha fazla detay bulunuyor ve eskisinden daha fazla fazla animasyon kullanılıyor, ama... Her şeye rağmen, izlediğimiz videodaki grafikler ve karakter animasyonları Virtua Fighter 4 veya Tekken Tag Tournament'ten daha kalitesizdi. Virtua Fighter 4'teki karakterlerin hareketlerindeki yumuşaklık, kesinlikle Mortal Kombat: Deadly Alliance'da yok.

Mortal Kombat: Deadly Alliance'da eski karakterlerin hemen hemen tamamı bulunuyor.





Scorpion, Sub-Zero, Shang Tsung, Quan Chi, Rayden, Kitana, Sonya, Jax, Cyrax ve Reptile geri gelen karakterler arasında. Bunların dışında oyuna; Blind Kenshi, Malvado, Drahmin ve Moloch adlarında yeni karakterler de ekleniyor. Oyunda bonus karakterlerle birlikte 24'ten fazla karakter seçebileceksiniz.

Deadly Alliance'da eski Fatality'lerin yanında yeni Fatality'ler de bulunuyor. Yeni Fatality'ler eski versiyonlara oranla çok daha farklı ve kanlı olacak. Kan demişken, oyundaki şiddet seviyesi de artırılmış.

Yeni oyunda Mortal Kombat 4'teki gibi rakibinizin silahını çalabileceksiniz, ancak bu Mortal Kombat 4'te olduğu kadar basit olmayacak. Artık karşınızda yapay zekası çok daha iyi olan rakipler olacak. Deadly Alliance'de karakterlerin yapabilecekleri hareketler de artık daha fazla. Ayrıca oyundaki her karakter için farklı bir hikaye hazırlanmış. Mesela Sub-Zero eskiden Kardan Adam'mış (ehe).

Deadly Allience

Oyunun kontrol sisteminin de Mortal Kombat 4'ten farkı yok, ama karakterlere yeni eklenen hareketlere alışmak zamanınızı alabilir. Deadly Allience'ın sesleri ve müzikleri de baştan yapılıyor. Sonuç olarak, Midway'in en son Mortal Kombat oyunu Deadly Allience'da çok fazla yenilik yok. Dolayısıyla oyunun Virtua Fighter 4'ten daha iyi olabileceğini sanmıyorum. Yine de... Hiç belli olmaz.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

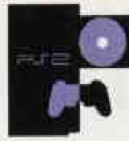








TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	09. 2002
Tür • Dövüş	
Yapım • Midway	
Dağıtım • Midway	
Bize Göre • Mortal Kombat 4 oynadıysanız, Mortal Kombat'ın yeni versiyonundan çok fazla bir şey beklemeyin. Oyunun Virtua Fighter 4'ten veya Tekken Tag Tournament'tan daha iyi olabileceğini sanmıyoruz.	

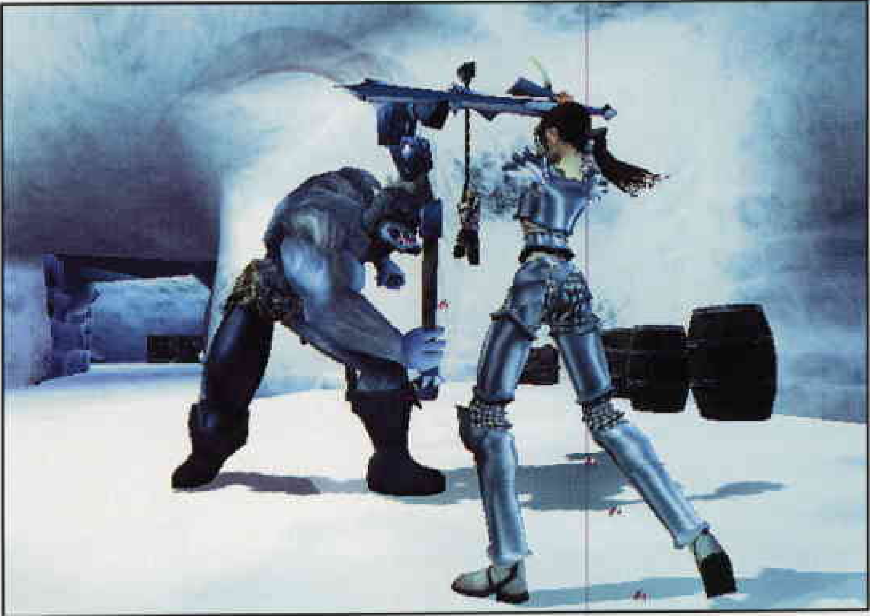


Drakan theancients'gates

Lara Croft'un peşinde koşarken, kızıl saçlı Rynn'i unuttunuz mu?

İlk olarak 3 yıl önce bir PC oyununda olarak çıktı karşımızda Rynn. Drakan: Order of the Flame'de köyü yokedilmiş genç ama tecrübesiz bir savaşçı olarak çıktı yola. Kader kızıl ejderha Arokh ile birleştirdi onu, tek bir sona doğru. Sadece beraber giden yol arkadaşlarından öte olduklarını fark ettiler, ruhları da birbirine bağlanmıştı. Rynn kılıç darbeleriyle karşılaştığında, yenilmez görünen Arokh da hasar alıyordu. Birisinin ölümü, diğerinin de ölümü demek idi. Birlikte kötülüğe karşı savaştılar, ama durduramadılar. İlk oyunun sonunda yıkılmış bir dünya ile karşı karşıya kalmışlardı.

The Ancients' Gates, işte tam buradan başlatıyor hikayeyi. Kızıl saçlı güzel savaşçı Rynn, dostlarının cesetlerini gömerken, Arokh ülkelerini tehdit eden kötülüğün kaynağını araştırmak ve kayıp ejderhaları bulmak için kuzeye gidiyor. İnsanların ayakta kalan son şehri olan Surdana'da tekrar bir araya geliyorlar ve yeni bir macera başlıyor.



Diablo? Tomb Raider?

Playstation 2'de Japon yapımı olanların haricinde FRP oyunu bulmak çok zor. İki ay önce incelediğimiz Baldur's Gate: Dark Alliance da dahil olmak üzere FRP tadı taşıyan tüm oyunlar su katılmamış aksiyon oyunlarından farksız. Drakan: The Ancients Gates de onlardan farksız açıkçası. Tüm kızıl saçlarına rağmen Rynn, eli kılıçlı bir Lara Croft gibi hareket ediyor. Oyunda FRP olarak nitelendirebileceğimiz birkaç etken var. Oyunu bitirmek için yapmanız gereken ana görevler var. Bunların yanı sıra, konuştuğunuz karakterlerin çoğu size birtakım angarya görevler de verecektir. Yani görev yap, tecrübe kazan, özelliklerini geliştir formülü uygulanmış. Geliştirebileceğiniz özelliklerinizin sayısı da kısıtlı: Melee (yakın dövüş silahlarını kullanma), Archery (ok ve yay konusundaki ustalığınız) ve Magic (büyü). Ama kullanabileceğiniz silah ve büyülerin sayısı gözünüzü doyuracaktır: 50'den fazla silah ve 30 büyü emrinize amade. Büyü yapma şekliniz de pek güzel. Rynn, Black & White'dakine benzer bir şekilde eliyle havaya büyülü şekiller çizerek yapıyor büyülerini.



Kamera 3rd Person Bakış açısından ve sürekli olarak arkanızdan takip ediyor sizi. Ama sağ analog kontrol çubuğunu kullanarak istediğiniz gibi evirip çevirebilmeniz güzel olmuş. Oyunun geçtiği mekanlar alabildiğine geniş. Kocaman bir şehir, birkaç kasaba, yemyeşil çayırlar ve sisler içindeki bataklıklar gez gez bitmiyor. Araştırmacı ruhunu doyurmak isteyen oyuncular için birebir. Bazı mekanlar o kadar büyük ki, haritadan bir sonraki görev yerinizi gördüğünüz halde oraya yürüyerek gitmeyi gözünüz kesmiyor. Ama bu oyunda yürümek zorunda değilsiniz.

Bu noktada Arokh devreye girecektir. Oyunun başlarından itibaren Rynn ile birlikte hem havada, hem de karada savaşan Arokh, gözünüzde büyüyen mesafeleri kocaman, pullu ka-















natları sayesinde saniyeler içerisinde katedebiliyor. Hem havada, hem karada dedim çünkü Rynn yeraltına, bir binaya veya mağaraya girmediği sürece Arokh da yakın mesafede tepesinde uçuyor ve en ufak bir tehlikede ejder nefesini devreye sokarak Rynn'i koruyor (ne de olsa Rynn'in aldığı her darbeyi o da hissediyor). Ama Arokh ile uçmak gerçekten enfes bir duygu.

Kocaman dağların, tepelerin üzerinden aşarken karşınıza birçok düşman ejderha da çıkıyor. Arokh'un bunlara karşı iki alev saldırısı ve beş çeşit büyüsü var. Alev saldırılarından birisi uzun menzilli alev topu, diğeri ise daha çok yerdeki düşmanlara etki eden kısa menzilli alev nefesi. Büyüleri ise alev, buz, yıldırım, asit ve karanlık büyülerinden oluşuyor.

Bozuk mal satmaya...

Rynn ile yerde dolaşmak Arokh ile uçmak kadar kolay değil. Her ne kadar savaşmayı olabildiğince basitleştirmiş olsalar da, kontrollerde, özellikle de eşyalarınıza ve haritanıza erişmede biraz zorlanacaksınız. Oyun ekranı üzerinde bir o an seçtiğiniz görevinizin ne yönde olduğunu gösteren herhangi bir şey olmadığından (bir pusula haricinde) sık sık Select ve sağ-sol tuş kombinasyonu ile haritaya bakıp geri dönmek bir süre sonra sıkıcı oluyor. Aynı şey, silah seçimi için de geçerli. Yoldan topladığınız veya kasabalardaki tüccarlardan satın aldığınız silahlardan istediklerinizi "Quick Slot"a atarak R2 tuşu ile savaş sırasında kolaylıkla değiştirebiliyorsunuz. Ama yine savaş sırasında kolaylıkla (ve yanlışlıkla) R2 tuşuna bastığınızda elinizdeki kalkanın ve kılıcın yokolması sinir bozucu olabiliyor.



Oyunun PC versiyonundan bir diğer farkı da, vahşet oranının azaltılmış olması. Order of Flame'de düşmanınıza vurduğunuzda kolu kopar, kopan kolunu tuta tuta ve kanlar saça saça kaçardı. Ancients' Gate de böyle bir şey mümkün değil. Ayrıca, kapışmalar da bana göre gerektiğinden fazla basitleştirilmiş. Kare tuşuna kaç kere bastığınıza bağlı olarak, üçe kadar kombine bir hareket yapabiliyor, kare ve yön tuşlarından birisine aynı anda basıp pek de farklı

olmayan dört farklı saldırı biçimini uygulayabiliyorsunuz. Tabii bu hareketleri yaparken, elinizdeki aleti taşa duvara vurmamaya dikkat edin, çünkü kıytırıp hançeriniz haricindeki tüm silahların ve kalkanların belli bir dayanıklılığı var ve bu sınıra ulaştıklarında kırılıp sizi dımdızlak bırakabiliyorlar.

Atlarım zıplarım ben göynümce

Allah'tan Rynn, Lara kadar nazlı bir 3D hatun değil. Birçok yerde atlayıp zıplaması gerekiyor aksiyon oyunlarının raconuna uyarak. Ama bu hareketleri çok ince eleyip sık dokuyarak yapmanıza genellikle gerek olmuyor. Atlayacağınız yere iki karış uzak düşseniz bile elleriyle tutunup kendisini kurtarabiliyor. Savaşmak da çok kolay, R1 tuşuna basıp en yakındakı düşmanınıza kilitleniyorsunuz. Daha sonra etrafında dönerek istediğiniz gibi kesik, çizik ve darp yapabiliyorsunuz. Karşınıza birden fazla düşman çıktığında, ki daha oyunun başında çıkıyor, siz kilitlendiğiniz düşmanla uğraşırken diğerleri centilmence sıralarını bekliyor. Tabii dövüş sırasında dönüp dururken arkanıza geçmeyi başarırlar ise, kafanıza bir tane çakmayı da ihmal etmiyorlar.

Bunca tatavadan sonra merak ediyorsunuz ki, acaba Drakan: Ancients' Gates'i beğendim mi? Valla ne yalan söyliyeyim, beğendim. Açık mekanlarda ferah ferah dolaştığım oyunlar beni çeker. Hele kı başrolde Rynn gibi kızıl saçlı, hoş bir bayan varsa... Bunun üstüne bir de ilgi çekici hikaye, yan görevlere takılmasanız bile minimum 20 saat süren bir oyun süresi, hepsinden de öte Arokh gibi asil bir kızıl ejderhanın sırtında güzelliklere boğulmuş bir fantastik dünyanın ufuklarında uçabilmeyi ekleyin... Gönlüm isterdi ki eksikleri biraz daha az olsaydı, daha göze batsaydı da Level Hit ödülü verebilseydim. Ama Hit olamasa da Drakan: Ancients' Gates, Playstation 2'de örneğine az rastlanan cinsten bir aksiyon-macera oyunu.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bilgi İçin	www.surreal.com
Yapım	Surreal
Dağıtım	Sony
Tür	Aksiyon-FRP
Desteklenenler	Dual Shock.
Artılar	Gezilip görülecek kocaman bir dünya, PS2'de pek göremediğimiz bir oyun türü, bir ejderhayı sürme şansı
Eksiler	Savaşlar aşırı basite indirgenmiş, envanter sistemi rahatsızlık veriyor.
Son Karar	Farklı bir oyun oynamak isteyenlerin denemesinde sakınca görmüyorum.

LEVEL NOTU %79



dropship united peace force

Biraz da taşımacılık yapalım

PlayStation 2'de bu yaşıma kadar çok pek oyun oynadım (pek çok da olabilir). Pek çok oyun oynadıktan sonra farkettim ki, PlayStation 2'ye yapılan oyunlarda daha çok aksiyona ağırlık veriliyor, ama Dropship: United Pearce Force, PlayStation 2'de oynadığım en farklı oyunlardan biri. Hem de nasıl farklı?

United Peace Force

Dropship'i bakkalınızdan ısrarla isterken, tam anlamıyla olmasa da `Bir adet simulasyon oyunu, bir ekmek, bir kristal de şeker istiyorum` diyebilirsiniz. Yani bu oyuna simulasyon diyebiliriz. Oyunda United Peace Force'un Dropship (taşıma gemisi) kadrosunda çalışan bir pilotu canlandırıyorsunuz. Oyundaki amacınızsa, savaş sırasında, taşıma gemileriyle veya kamyonlarla taşımacılık yapmak, ama oyun boyunca sadece taşımacılık yapmıyorsunuz. Savaş uçaklarıyla it dalaşı yaptığınız veya haritada belirtilen yerleri patlattığınız zamanlar da oluyor.

Dropship'te Campaign ve Training'in dışında başka mod bulunmuyor. Oyunun training, yani alıştırma kısmı beş aşamadan oluşuyor: Flight (uçuş), Deployment (taşıma), Combat (savaş), Driving (sürüş) ve Battle Unit Guidance (birim yardımı). Oyuna başlamadan önce kesinlikle training yapmanız gerekiyor. Zira oyun çok kapsamlı ve kontrol sistemini anlamak zaman alıyor.

Campaign'de ise verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Campaign'e başlamadan önce, ne yapmanız gerektiği haritada detaylı olarak anlatılıyor. Oyun sırasında da istediğiniz zaman, elinizin sol baş parmağıyla "yukarı" tuşuna basmak suretiyle haritaya bakabiliyorsunuz. Yukarı tuşunu kullanarak aynı zamanda, geminizin aldığı hasarı da kontrol edebiliyorsunuz.

Dropship'in görevleri çok akıllıca hazırlanmış. Oyunu oynarken aynı anda birden fazla şeyi kontrol altında tutmanız gerekiyor. Mesela











Hedefe kilitlendikten sonra füzeyi bırakın



Patlama efektleri gerçekten çok iyi

ilk bölümde geminizdekileri belirtilen noktaya taşırken düşman radarına yakalanmamalısınız. Bunun için de vadilerin arasından ve alçaktan gitmelisiniz. Eğer radara yakalanırsanız, görev başarısızlıkla sonuçlanıyor. Ama diğer yandan da sınırlı zamana sahipsiniz. Ağır hareket ederseniz, yine görevi tamamlayamama ihtimaliniz var. Bu arada da hasar almamanız gerekiyor. Aldığınız hasarlar sizi yavaşlatmıyor, ama çok fazla hasar alırsanız geminiz ilk çarpışta patlıyor. Ekranın sağ altındaki grafikten de ne kadar hasar aldığınızı anlayabiliyorsunuz.

Oyuna ilk olarak taşıma gemisiyle başlıyorsunuz, ancak oyunun karada geçen kısımlarında kamyon da kullanabiliyorsunuz. Oyun sırasındaki bu ufak değişiklikler oyundan sıkılmanızı engelliyor. Ayrıca görevler bu tarz bir oyun için oldukça heyecanlı geçiyor.

Dropship'in oynanışıysa oldukça basit sayılır. Ekranda her zaman nereye gitmeniz gerektiğini gösteren mavi bir ok bulunuyor. Bu ok sayesinde zaman kaybetmeden hedefe ulaşabiliyorsunuz. Haritada belirlenen noktanın yakınına gelip yavaşladıktan sonra iniş yapabiliyorsunuz. İniş yaptıktan sonraysa hemen yükleme yapılıyor ve o noktadan kalkıp bir diğer noktaya gidiyorsunuz.

Dropship'te çok farklı bir kontrol sistemi kullanılmış. Game Pad'in L1 ve R1 tuşlarına aynı anda basılı tutarsanız gemi olduğu yerden yukarıya doğru yavaş yavaş havalanıyor. Daha sonra da X tuşuna basarak hızlanıyorsunuz. Kare tuşunu da yavaşlamak için kullanıyorsunuz. L2 ve R2 tuşlarına aynı anda basarsanız da gemi gitgide alçalıyor. Bu sistem, gemiyi gerçekten kullanıyormuş gibi hissetmenizi sağlıyor. Dediğim gibi, buna alışmanız, yani gemiyi kontrol etmeniz zaman alıyor, ama alıştıktan sonra da gemiyi kontrol etmenin aslında eğlenceli olduğunu anlıyorsunuz. İneceğiniz yere yaklaştığınız zaman hız kesmeniz gerekiyor, ancak eğer gereğinden fazla hız keserseniz geri geri gitmeye başlıyorsunuz. Savaş sırasındaysa R1 tuşuyla silah değiştirebiliyor ve L1 tuşuyla hedefe kilitlenebiliyorsunuz. Sağ D-pad ile de zoom yapabiliyorsunuz. Dropship'teki savaş sahnelerinin, sadece savaş için yapılmış olan diğer simulasyon oyunlarından hemen hemen hiç farkı yok.

Oyundaki gemilerin animasyonları oldukça yumuşak ve gerçekçi. Grafiklerse genel olarak iyi sayılır, ancak etkileyici olmadığı da kesin. Gemiler çok başarılı tasarlanmış, ama diğer objelerde aynı şey geçerli değil. Patlama efektleriyse grafiklerin en iyi yanlarından biri. Yeryüzü şekilleri de, dağlar denize paralel ve... Ve... Hımm. Olmadı.

Sorunlar, sorunlar, sorunlar...

Dropship'in en önemli sorunuysa, oyunu görev sırasında save edememeniz. Dolayısıyla oyunu save etmek için görevi bitirmeniz gerekiyor. Eğer görev bir şekilde başarısızlıkla sonuçlanırsa, aynı yerleri baştan bir daha oynamak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyunun çok zor olmasına neden oluyor. Oyunun save sistemi dışında bir diğer can sıkıcı yanıysa, arabirimi. Arabirimde kullanılan font renkleri bazen gökyüzüyle karışıyor ve hiçbir şey görememenize sebep oluyor. Ayrıca savaş sahnelerinde ortalık daha çok karışıyor.

Dropship'de görevlerden sonra oyunun tekrarını izleyebiliyor ve görev kayıtlarına bakabiliyorsunuz. Tekrar gösterimlerde geminizi nasıl har vurup harman savurduğunuzu izleyebiliyorsunuz. Bu da bu harmanlığı bir daha yapmamanızı sağlıyor. `Harmanlık nasıl yapılmaz?` demeyin, yapmayın.

Sonuçlar, sonuçla... Ha?

Dropship kesinlikle oynandıkça sevilecek bir oyun. Eğer bu oyunu yarım saat oynayıp yazsaydım, verdiğim puan 79 olmazdı. Eğer PlayStation 2'de farklı bir oyun arıyorsanız, Dropship'e yumulabilirsiniz. Ben de okurların getirdiği çikolatalı pastaya yumula... Aaaa! Pasta yok! Pasta? Pastam? Tuğbek? Sinan? Berker?

Dipçik Not: Purak'ın, elinizde tutmuş olduğunuz derginin 60. sayfasına tekabul eden Online sayfasındaki yazıları gerçeği tamamen yansıtmıyor olup, copyright mopyright hakkı da yoktur. Dolayısıyla Purak bir (rakamla bir) yalancıdır.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.dropship-pilot.com
Yapım	Studio Camden
Dağıtım	Sony
Tür	Simulasyon
Desteklenenler	Dual Shock.
Artılar	Farklı ve gerçekçi kontrol sistemi. İlginç oynanış. Akıllıca hazırlanmış görevler.
Eksiler	Oyun arasında save seçeneği yok. Arabirim karışık.
Son Karar	Dropship gerçekten de çok farklı ve kaliteli bir oyun, ama bu oyunun herkesin ilgisini çekmeyeceği de kesin.

LEVEL NOTU %79

Yeryüzü tasarımı pek detaylı sayılmaz





parappatherapper2

Hiç `Müzikli Hamburger` yediniz mi?

Son zamanlarda (1922'den bu zamana) PlayStation 2'deki müzik oyunlarının amip gibi çoğaldığını farkettim. PlayStation 2'ye yapılan ilk müzik oyunlarından biri olan Parappa the Rapper da, yeni versiyonuyla devam ediyor. Parappa the Rapper 2'de her şey daha farklı, değil. Her şey aynı.

Parappa the Rapper 2 sekiz bölümden oluşuyor. Her bölümde farklı bir şey yapıyorsunuz. Mesela ilk bölümde hamburger yapmanız gerekiyor. Hamburgeri yaparken, bildiğiniz hamburger yapma aşamalarından geçiyorsunuz (dilimleri kes, hamburger ekmeğini tost makinesinde bastır, kazala kafana ketçap dök vs). Her bölüm beş aşamadan oluşuyor. Peki, oyun nasıl oynanıyor? Oyundakı amacınız ritmi yakalamak. Ekranın hemen üstünde bir gösterge bulunuyor. Bu ekranda ritmler GamePad'in; Kare, Üçgen, Daire, X ve L-R tuşlarıyla belirtiliyor ve bir imleç sağa doğru ilerliyor. Yapmanız gereken şey, imleçin üzerinden geçtiği icon'a tam o sırada basmak. İlerki bölümlerde oyun o kadar hızlanıyor ki, Kare yerine Daire'ye veya Daire yerine ESC tuşuna basabiliyorsunuz (105 tuşlu PlayStation 2 GamePad'inde ESC tuşu var). Yine de oyunun çok kolay olduğunu belirtmeliyim. Biraz zaman geçtikten sonra oyunun kazala bittiğini farkediyorsunuz. En fazla 1 saat içinde oyunu bitirebilirsiniz.

Ekranın sol altında `Good` ve `Bad` olarak değişen bir gösterge daha bulunuyor. Eğer belirtilen tuşların yeteri kadarına zamanında basamazsanız, bu gösterge yavaş yavaş Bad'e düşüyor. Bu da ekranın gitgide makarnayla kaplanmasına sebep oluyor. Eğer çok fazla ritm kaçırırsanız da oyunu kaybediyorsunuz.

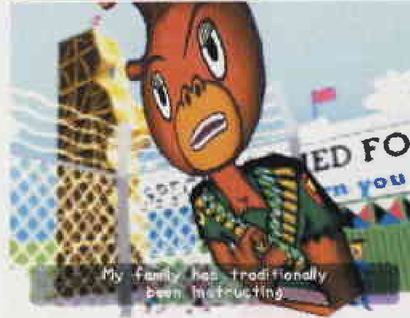
Oyunda çizgi film tarzı grafikler kullanılmış ve karakterlerin tamamı karton şeklinde modellenmiş. Grafikler bu tarzdaki bir oyun için oldukça şirin. Karakterlerin animasyonlarını izlemekse gerçekten çok eğlenceli. Zaten oyun boyunca durmadan hopidik zıpıdık olarak dans ediyorlar. Parappa the Rapper 2'de kontrol sistemi ve konu çok iyi birleştirilmiş. Oyunu çizgi film izler gibi izliyorsunuz. Bölümlerdeki konularsa çok orjinal. Mesela ikinci bölümde televizyondaki programı izleyerek Romantik Karate yapmanız gerekiyor. Burada; sevgi tekmesi, sevgi vuruşu veya sevgi kafası gibi hareketler yapıyorsunuz. Tabi bu hareketleri yapmak için kombinasyonları doğru şekilde yapmanız gerekiyor. Parappa the Rapper 2'nin sesleri de oyuna uygun olarak oldukça eğlenceli.

Parappa the Rapper 2'nin eğlenceli bir oyun olduğu doğru, ama oyun çok kısa sürüyor. Bunun yanında bölümler arasında neredeyse hiçbir farklılık yok. Her şey aynı ilerliyor. Ayrıca oyun daha çok ufak yaştaki oyunculara hitap ediyor. Her şeye rağmen bir saatliğine Romantik Karate yapmak istiyorsanız, bu oyunu alın.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr









Bilgi İçin •	www.scea.com/games
Yapım •	In-house
Dağıtım •	Sony
Tür •	Müzik-aksiyon
Destekleyenler •	Dual Shock, 2 oyuncu.
Artılar •	Renkli ve karton grafikler çok şirin. Oynanış eğlenceli.
Eksiler •	Oyun çok ama çok kısa. Ufak yaştaki oyunculara hitap ediyor, yani kapsama alanı kısıtlı.
Son Karar •	Parappa the Rapper 2 eğlenceli bir oyun, ancak sadece bir saat sürüyor. Bu da oyunu almamanız için yeterli bir neden.
ALternatif •	Rez Mart 02 %70

LEVEL NOTU %65


Parappa, romantik karate hocasıyla birlikte



Oyunu bitirdikten sonra bile Rap yapıyor olacaksınız



monstersinc

Bir korku oyunu!

Birkaç ay önce sinemada izlemiş olduğumuz korkunç animasyon-film Monsters Inc, yine korkunç bir oyunla karşımızda! Mike ve Sulley adındaki iki koca kafalı yaratığı konu alan Monster Inc (ki bu yaratıklardan biri sadece kafa), filmiyle hemen hemen aynı konuya sahip: Çocukların çığlıklarıyla para kazanan Monster Inc'te çalışan Mike ve Sulley'nin yaşamak için çocukları korkutup onların çığlıklarını depolamaları gerekiyor. Mike ve Sulley'nin patronunun ise çocukların çığlıklarıyla ilgili pek de iyi olmayan gizli bir planı var.

Bööö!

Monster Inc 3D tasarlanmış bir platform oyunu. Oyunda yapmanız gereken şey, çevredeki çocukları korkutarak bölüm geçmeye çalışmak. Belirli sayıda çocuk korkuttuğunuz zaman bazı kapılar açılıyor ve oyuna devam ediyorsunuz. Bu yavrucakları korkutmak içinse çevreden Ooze toplamalısınız. Eğer yeterli Ooze'unuz yoksa çocukları korkutamıyorsunuz. Kimi çocukları korkutmak içinse normalden daha fazla Ooze'a ihtiyacınız var.

Oyunun en eğlenceli yanıysa çocukları korkutma kısmı (bak psikopata). Bir çocuğun yanına gidip daire tuşuna bastığınız zaman ekranın sağında bir korku göstergesi çıkıyor. Burada, belirtilen tuşlara sırayla basarak en üst kademeye kadar çıkmanız gerekiyor. Her tuşa bastığınız zaman adamınız farklı bir korkutma hareketi yapıyor. En üst kademeye çıktığınız zaman da çocuk kafasından ışıklar saçarak yere kapaklanıyor. Bu şekilde elektronik çocuğu korkutmuş oluyorsunuz. Oyunun korkutma kısmını eğlenceli yapan şeyse, karakterinizin hareketleri. Mesela Sulley, çocukları korkuturken; kafasına kese kâğıdı geçiriyor, gözlerini yerinden çıkarıyor, suratlarına bağırıyor veya kusuyor. Çocuklar kusunca da hak kazanıyorsunuz, ama kazanmıyor da olabilirsiniz. Şaka yapıyor olabilirim.

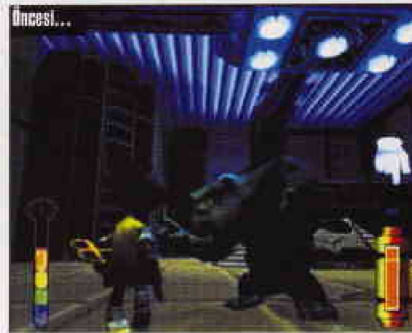
Monsters Inc ufak bir adada geçiyor. Oyun başlarken zorunlu olarak pratik yapıyorsunuz.



Sulley biraz sinirli bir tip







Öncesi...



Sonrası...

Pratik bittikten sonraysa oyun tam olarak başlıyor.

Oyunda Mike ve Sulley'den birini seçebiliyorsuz. Karakterlerin animasyonları dışında birbirlerinden farkı yok. Yapabildiğiniz hareketler de çok fazla değil. Yolunuza çıkan uzaktan kumandalı arabaları veya topaçları, Sulley'le oynuyorsanız kuyruğunuzla, Mike'la oynuyorsanız yuvarlanarak parçalıyorsunuz. Eğer oyunu oynamıyorsanız hiçbir şey yapmanıza gerek kalmıyor (ehhe). Karakterlerin korkutma kısmı dışındaki animasyonları da gayet eğlenceli. Mesela Sulley'i yalnız bıraktığınızda koltuk altını kokluyor. Mike ise her zamanki gibi yerde yuvarlanıyor.

Monster Inc'teki sinematikler filmden birebir olarak alınmış. Yani filmdeki sahneleri oyunda da izleyebiliyorsunuz. Bu da oyunun daha eğlenceli olmasını sağlıyor.

Monster Inc klasik platform oyunları gibi oynanıyor. Devamlı olarak zıplayıp zıplıyorsunuz ve çocukları korkutuyorsunuz, ancak oyunun bunun dışında, yani çocukları korkutmak dışında herhangi bir ilginçliği yok. Ayrıca oyun fazlasıyla kolay. Çocukları korkuturken zorlanacağınız hiçbir şey yok. Bunun dışında oyun biraz sıkıcı ilerliyor. Bir yerden sonra devamlı çocukları korkutmaktan sıkılıyorsunuz.

Kontrollerse oldukça basit sayılır. Zıplamak ve daire tuşuna basmak dışında pek bir şey yapmıyorsunuz, ancak her PS2 oyununda olduğu gibi kamera her şeyi mahfediyor. Monster Inc grafik açısından da çok yetersiz.

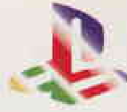
Bumm!

Sonuçta, Monster Inc çok kaliteli bir oyun değil. Oyun oldukça monoton ilerliyor. Grafiklerin çok baştan savma olması da bir dezavantaj. Yine de oyun belirli bir süre çok neşeli bir şekilde oynanabilir, ama bu `belirli süre` çok da uzun değil.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.pixar.com
Yapım	Kodiak Interactive
Dağıtım	SCEA
Tür	Action
Desteklenenler	Dual Shock.
Artılar	Çocukları korkutmak eğlenceli. Animasyonlar komik. Sinematikler filmden alınmış.
Eksiler	Grafikler PS2'den çok PSOne'a benziyor. Ayrıca ağırlaşma sorunları da var. Kontroller de zor sayılır.
Son Karar	Monster Inc'in grafikleri oyundan soğumanıza sebep olabilir. Bunun dışında oyunda çok fazla renk yok. Her şeye rağmen bu tarz oyunları seviyorsanız Monster Inc'e bir bakın.
Alternatif	Maximo

LEVEL NOTU %67



bigbassfishing

Oltaları hazırlayın. Balığa çıkıyor olabiliriz!

Balık tutmak için; bir adet el, bir adet paslanmış kova, iki adet misina ve bir adet de balık gereklidir. Sol burnunuzda bulunan misinayı balığın kafasına cırt diye geçirdikten sonra, balığı yirmi cm. çapındaki paslı kovanın içine bırakırsınız. Bu şekilde de balık tutulmuş olabilir. Bilemiyorum tam.

PlayStation'la balık tutmak içinse bir adet memory card... Ehem, neyse. Big Bass Fishing bir balık tutma simulasyonu sevgili okurlar. Bu balık oyununda üç farklı mod bulunuyor: Free Fishing, 3-Day Tournament ve Beat the Clock. Free Fishing'de istediğiniz gibi balık tutabiliyorsunuz. 3-Day Tournament'te ise üç gün süren turnuvaya katılabiliyorsunuz. Son olarak Beat the Clock'ta da zamana karşı yarışıyorsunuz.

Big Bass Fishing'te, normal hayatta balık tutmak için ne yapılması gerekiyorsa, aynısını yapmak zorundasınız. Buna, oltanızın ucuna yem takmak da dahil. Hem de takacağınız yemi kendiniz belirliyorsunuz. Mesela kurban olarak bir vik vik sesler çıkaran bir solucanı seçebilirsiniz (solucanlar vik vik diye ses çıkartmaz ama olsun). Oyunda Kaya Balığı gibi tutabileceğiniz 14 ayrı balık çeşidi bulunuyor. Balıklar gerçekleriyle tamamen aynı olarak tasarlanmış. Big Bass Fishing'de Kuzey Amerika'nın 12 ayrı yerinde balığa çıkacaksınız.

Oyunun kontrol sistemi oldukça basit. Kafanızı karıştıracak herhangi bir şey yok. Balıkların yerini belirten bir haritaya bile sahipsiniz. Big Bass Fishing'in grafikleri son zamanlarını yaşayan PlayStation için hiç fena sayılmaz.

Big Bass Fishing bir balık tutma simulasyonu için oldukça eğlenceli sayılır. 3-Day Tournament mod'u oyunun en eğlenceli kısmı. Kontrollerin de basit olması, PlayStation'ın son zamanlarında Big Bass Fishing'i alınabilir yapıyor olabilir (Bu kadar da çelişki olmaz ki).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr







Bilgi İçin •	www.take2games.com/gotgame/bigbass/
Yapım •	Coresoft
Dağıtım •	Take 2 Interactive
Tür •	Aksiyon
Desteklenenler •	Dual Analog Controller
Artılar •	Tertemiz grafikler. Basit ve eğlenceli oynanış.
Eksiler •	Balık çeşidi az.
Son Karar •	Eğlenceli ve sade bir oyun. Yine de bu oyundan çok şey beklerseniz, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

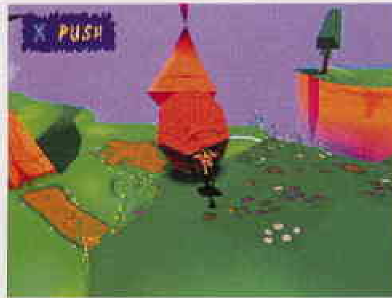
LEVEL NOTU %70

looneytunessheepraider

Sam gel oğlum!

Daha önce PC versiyonunu incelediğimiz Sheep, Dog and Wolf, şimdi de Looney Tunes Sheep Raider adıyla PlayStation'da. Looney Tunes Sheep Raider, Warner Bros'un Sheep, Dog and Wolf çizgi filminin platform-adventure oyunu. Oyunda, Ralph adındaki kurtu kontrol ederek Sam'in topak koyunlarından bir tanesini çalmaya çalmaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de Sam'e yakalanmamanız gerekiyor. Eğer Sam'e yakalanırsanız, en yakın yerden oyuna devam ediyorsunuz. Yani hakkınız sınırsız.

Sam'e yakalanmadan koyun çalmak için çok sessiz olmanız gerekiyor. Ralph birçok hareket yapabiliyor. Bunlara; parmak ucunda yürümek, hızlıca koşmak, taşların arkasına veya çalıların arasına saklanmak da dahil. Koyunları marulla kendinize çekebiliyorsunuz. Bunun için koyunların yanına geldikten sonra marulu elinize almalısınız. Marulu ise Domuzcuk Porky'den alabilirsiniz. Bunu da Porky ile konuşarak yapıyorsunuz.



Koyunu çaldıktan sonra her şey bitmiyor. Çaldığınız koyunu aynı zamanda yerine ulaştırmanız gerekiyor. Burada da oyunun yine adventure kısmı ortaya çıkıyor. Lastikleri, kaldıraçları, dinamitleri ve marulları kullanarak koyunu yerine ulaştırabiliyorsunuz. Bunları yaparken epey kafa patlatmanız gerekiyor.

Sheep Raider'ın grafikleri dışında PC versiyonundan farkı yok. Zaten PC versiyonunun grafikleri de çok detaylı değildi. PlayStation versiyonuysa hiç fena sayılmaz. Çizgi film tarzı grafikler oyunu daha da çekici hale getiriyor. Sheep Raider, son zamanlarda PlayStation için çıkmış en eğlenceli oyunlardan biri.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr





LEVEL HIT

Bilgi İçin •	www.infogrames.com
Yapım •	Lyon House
Dağıtım •	Infogrames
Tür •	Platform-adventure
Desteklenenler •	Dual Analog Controller
Artılar •	Orjinal fikir. İlginç adventure materyalleri. Eğlenceli ve basit oynanış.
Eksiler •	Hmm. Sanırım yok.
Son Karar •	Kesinlikle çok eğlenceli.

LEVEL NOTU %85

Morrowind

Elder Scrolls dünyasında yolunu bulamayanlara özel...

Kızılca kıyamet tepeme binmişti. Şansıma okkalı bir küfür edip çorak arazide sığınacak yer aradım. Gri renkli topraktan canhıraş bir şekilde fışkırmış ve öylece ölmüş fosil ağaçların altına attım kendimi. Gökyüzü daha bir saat evvel hoş bir maviydi, nazik bir meltem yüzümün kupkuru derisini okşuyordu. Sonra bulutlar sıkı bir fahişeden laf yemiş gibi kızardı, rüzgar dellendi, yerdeki tonlarca kül havaya kalktı. Bir yerlere sığınmazsam kemiklerim parlak ve temiz kalakalacaktı. Üzerimdeki ucuz cüppe delirmiş gibi savruluyordu dört bir yanımda. Belli ki o bile bu lanetli topraklardan uzaklaşmamı istiyordu.

Maalesef geri dönmem şu an için imkansızdı. Buralarda bir yerde aradığım kasaba yatıyordu. Belgora'daki Büyücüler Loncası ısrarla izini sürdükleri birini bu kasabaya kadar takip etmişti. Zavallının kaçacak yeri yoktu, belki de bu ölü topraklarda onu hiç kimsenin aramayacağını, bulamayacağını, bulmak istemeyeceğini düşünüyordu. Yanılmıştı. Şansı yaver gitmemişti. 2000 septim Lonca için iyi bir rakamdı. Çorak topraklara bir zavallıyı yollayıp parayı talep edecek kadar önemli.

Bir zavallı...Yani ben...

Cawros adım. Bir Dunmer'im, gri derili bir elf yani. Biz savaşır ve büyü yaparız. Bunları iyi yapabilenler kule diker ve "Öfkeli", "Karanlık", "Çılgın", "Boyutlararası", "Zalim" gibi lakaplar alır; yapamayanlar ise Lonca'nın emirlerine göre oradan buraya savrulur. Taa ki hazin bir ölüm karşılayana kadar. Ben ikinci gruptanım. Paraya, üne, güce ihtiyacım var, ve tanrılara söz olsun ki o piçi bulduğumda yapmam gereken şeyi yapacağım. Ne olursa olsun 2000 septim benim olacak. Kararım kesin. Ben ondan daha becerikliyim, beni asla bulamazlar... Evet...

Anılarını bizimle paylaştığı için Dunmer Cawros'a teşekkür edelim ve onu kader denizlerindeki başıboş gezintisinde yalnız bırakalım.

Nihayet...

Morrowind geldi. Gelir gelmez Baldur's Gate'den beri yükselen standartlar dahil, herşeyi allak bullak etti. Bu standartlar yükseldi, beklentiler tatmin edildi, yenileri ortaya çıktı. Oyunun tanıtımını ben yapmayacağım, bunu Berker geçen ay yaptı ama bu kadar uzun zamandır beklediğim oyun hakkında birkaç cümle dizmem hoş karşılanmalı.

Öncelikle Morrowind, bugüne kadar gördüğünüz en iyi grafiklere sahip. Gökyüzü gerçek. Sis, gece, yağmur, su, fırtına efektleri şaşkınlığa düşürecek kadar iyi. Çizgisel olmayan oyun neredeyse tam bir özgürlük sunuyor. Beceriler tam dengeyle ayarlanmış ve ilerleme son derece mantıklı. Detay seviyesi inanılmaz. İlk defa evler boş değil, saçma sapan tasarlanmış değil, anlamsız cisimlerle doldurulmamış. Masalarda yemek için malzemeler, çatal bıçak, şişe, su, tabak çanak var. Dolaplarda kıyafetler, raflarda kitaplar kutular duruyor. Yerde örtüleri ve çarşafları değişen yataklar, sandıklar var. Yine duvarlara kilimler asılmış. Kültür ve ırklar sadece deri rengi ya da yapı olarak değil, mimari olarak da bir dünya farklılar. Çatısı sisler içinde yiten kalelerden tutun da toz fırtınalarının erittiği soluk renkli, yuvarlak hatlı duvarlara sahip çöl kasabalarına kadar birçok farklı stil sizi bekliyor. Vivec'in bekçileri apayrı desen ve tarzda zırhlar giyerken, Balmora'nınkiler başka, bataklıkta ikamet edenler başka.

Bundan başka oyunu gerçek şehir/devlet/ülke kıvamına çıkarmak için Bethesda programcıları oldukça uğraşmış. Elimizde, Büyük Ev'leri, birbirinden farklı sürüyle Loncası, kulüpleri ve kültürel azınlıkları mevcut. Yani oralarda bir yerde yaşanmaz denen yerde yaşayan, esrarlı Küldiyarlı'lar (Ashlander); ajanlarını sağa sola gönderen, büyünün kadim koridorlarında yolculuk eden Telvanni'ler; Soğuk ve çıplak arazide konuşlanmış İmparatorluk Bekçi'leri (Imperial Guard) var. Siz de bu kaotik politik, siyasi, kültürel ortamda tehlikelerin arasında kalmış birini canlandıracaksınız.

Bunlara ek olarak da oyunun sonsuza kadar gelişebileceği olasılığı var. her an netteki sitelerden birinden bir meraklısının inşa ettiği bir zindan ya da Bethesda'nın oyunu büyütmek için tasarladığı yeni bece-



rileri indirebilirsiniz. Bu yenilikler bir silahtan bir kıtaya kadar değişiklik gösterebiliyor! Böylece yüzlerce değişik alternatif ile kendi Morrowind dünyamızı oluşturma şansına sahip olabileceğiz pek yakında.

Ancak oyunda bunlara rağmen bazı eksiler de var. Misal, NPC'lerin çoğu bulundukları mekana çakılılar. En fazla bir alt kata inip çıkıyorlar. Evlerini terk etmiyorlar, gezintiye çıkmıyorlar. Oyunda, kendi hayalgücünüzü çalıştırmadığınız zaman gerçek bir "role play" öğesi mevcut değil. Bir süre sonra tüm iş, herhangi bir loncanın görevi için koşturmak olabiliyor.

Artık oyunu kendimce birkaç paragrafta tanıttığıma göre asıl kısma geçebiliriz. Yani Morrowind Püf Noktaları.



Nasıl yapsak da yapsak?

◉Sneak ve security mühim, sürünmek istemiyorsanız athletic'e de puan vermeniz faideli olacaktır. Sneak sayesinde ise kısa yoldan zenginleşebilirsiniz.

◉Her yere koşarak ve zıplayarak gidin, çok geçmeden acrobatics'iniz artacaktır.

◉İlk kasabadaki haydut inini temizlerken büyücüyü kapının arkasına sıkıştırın.

◉Daima, DAİMA pazarlık edin. Genellikle teklif edilenden fazlasını alacaksınız. Ayrıca da Merchant beceriniz artacak

◉Kullanmadığınız tüm eşyaları satın ama DİKKAT bir dükkandan çaldığınız eşyayı aynı dükkanda satmaya kalkmayın! Genellikle dükkan sahibi cismi tanır ama şanssız bir gününüzdeyseniz yakalanırsınız.

◉Binada birileri varken hırsızlık yapacaksanız aranıza bir engel koyun, gözüne gözükmeyin.

◉Burç olarak ya Tower'ı ya da Shadow'u tavsiye ederim. özellikle Tower izciler ve kaşifler için çok yararlı.

◉Unutmayın ki insanlar sizi sevdiklerinde daha geveze olurlar. Mühim konuşmalar yapmadan evvel mutlaka biraz övgü ya da çok gerekliyse onar para vererek arayı sıkılaştırın.

◉Birden fazla loncaya üye olabilirsiniz. Aslında bu iyi bir fikirdir çünkü getirisi daha fazladır ama arada bir loncaların çıkarları çatışabilir, bu durumda vereceğiniz karar ilerleyeceğiniz yönü belirleyecektir. Dikkat.

◉Balmora'nın doğusundaki çorak topraklara gidecekseniz ileri bir seviye olmanızı ve tedariğinizi yapmanızı tavsiye ederim. Etrafta yaratık nüfusu hayli fazla, etraflarından dolaşayım derken çıkamayacağınız yerlere girebilirsiniz.

◉Tüm kitapları okuyun, siz okumasanız bile karakteriniz okusun. Bazı kitaplar becerilerinizi yükseltiyor. Örnek olarak A Dance in Fire, The Warriors Charge sayılabilir.

◉Seviye atladığınızda dinlenmeniz gerekiyor ve uykuya daldığınızda yeni bir ekran açılıyor. Burada aşağıdaki özelliklerinizi, elinizdeki 3 nokta ile artırabilirsiniz. Ancak burada bir şey mühim, eğer bir istatistiğinizin yanında (x2), (x3) gibi ibareler varsa, o özelliğiniz, verdiğiniz bir noktanın o kadar katı artırılmış olur. Yani Strength'inizin yanında x3 yazıyorsa bir nokta harcayarak onu 3 puan yükseltmiş oluyorsunuz. Bu yüzden seviye atladığınızda bu hızlı yükselen becerilerinize yüklenmek akıllıca olacaktır.

◉Bütün Guild'ler faydalıdır. Ancak özellikle Mages Guild cüzi miktarlara sizi başka şehirlerdeki loncalara ışınladıklarından tercih edilebilir.

◉Yüksek seviyeli sandıkları/kapıları/dolapları/kutuları açmak için yüksek Security becerisi ve iyi lockpick'e ihtiyacınız var. Ancak sıkı bir büyüyle de bunu halledebilirsiniz.

◉Büyük Evler (Great Houses) bazı değişik imkanlar ve çeşitli maceralar sunuyor. Kabaca Hlaalu Evi "Hırsızlar", Redoran Evi "Savaşçılar" ve Telvanni Evi de "Büyücüler" için denebilir. Ancak şunu bilin ki, oyunda hinlik yapmadığınız sürece Ev değiştiremiyorsunuz. Bu hinliğin de yolu şu: PCJoinFaction "Faction_Name"

◉Kendinize bir mekan inşa etmenin yolu da bu Büyük Ev'lerden birinde yükselmekten geçiyor. Bazı istekleri ve arayışları tatmin etmeniz gerekebilir ama sonunda kendi yuvanıza sahip olacaksınız.

◉NPC'lere saldırdığınızda daima siz suçlanırsınız. Bunu engellemenin yolu onlarla size saldırana kadar alay etmektir (Taunt). Bu genellikle dört ya da beş alay alacaktır.





◎ Vivec'deki kitap satıcılarındaki tüm kitapları mutlaka okumaya çalışın, aralarında çeşitli özelliklerinizi hemen arttıran kitaplar var.

◎ Balmora Mages Guild'deki Ajira'dan görev alıyoruz. 4 görevden sonra Ajira bir arkadaşının ismini söylüyor ve onun bulunduğu şehre gitmemizi istiyor. Hemen yandaki büyücü bizi o şehre ışınlıyor zaten. İşte geldiğimiz bu binadaki kulenin tepesinden bütün alchemy aletleri bulunuyor. Satıcılara para vermeniz gerekmiyor yani bu aletler için.

◎Sıkıldınız ve vampir olmak istiyorsunuz. Bir de vampir buldunuz. Her size saldırdığında hastalığa yakalanma şansınız var. Bu aşamadan sonra üç gün içinde normal bir hastalık gibi şifa aramazsanız vampire dönüşüyorsunuz. Vampirlikten sıkıldığınızda da bir yerden 'Vampires of Vvardenfell Vol. II' adlı kitabı bulun. Burada iyileşmek için yapmanız gerekenler yazılı. Bir defa iyileştikten sonra bir daha vampir olamazsınız, bağışıklık kazanmış olacaksınız.

◎Ultra-güçlü-karizmatik-süper-aşmış bir büyücüsünüz. Ama değişik tatlar arıyorsunuz (?) Balmora Mages Guild'in alt katındaki ork büyücü bir necromancer. Yanındaki kilitli sandığı açıp içinden "Legions of the Dead" adlı kitabı alın ve kadına bundan bahsedin. Size çenenizi kapalı tutmak karşılığında necromancy öğretecek.

◎Bir büyücüyseniz ve Telvanni Evi'nde bir kariyer düşünüyorsanız bunu Mages Guild'de fazla yükselmeden yapmanızı tavsiye ederim. Bu iki organizasyon birbirleriyle pek bir papazlar zira. Sorun yaratabilir.

◎80/450 daima 430/450'den hızlı koşar ve yükseğe zıplar. İhtiyacınız olmayan şeyleri yanınızda taşımayın. Bunun için "Bound" büyülerini ve sandıkları kullanabilirsiniz. Sandık kullananların dikkatine: başkalarının sandıklarına koyduğunuzda, tekrar oluşturulan orjinal cisimler sizing eşyaların yokolmasına sebep olabilir ya da geri almaya çalıştığınızda etraftakiler sizi hırsızlıkla suçlayabilir. Ben en azından bir safehouse eklentisi indirmenizi tavsiye ederim.

◎Hoplayıp zıplarken bir yerde takıldınız. Kapı aralığı, ağaç ortası (!) ya da duvar içi. Save'iniz de yok. Küfretmeyi bırakın ve şunu yazın: fixme

◎Ajira'nın verdiği "fake soul gem" görevinde bir türlü muvaffak olamıyorsanız, bu sefer de ziyneti masanın "üzerine" değil de "içine" koymayı deneyin.

◎Yüzük, para gibi cisimleri bulmanız gerekiyorsa bu aramaları öğle vakti yapın. Güneş en tepede ve cisimler de en parlak hallerinde olacaklar (Bethesda hay gözünü seveyim)

◎Bir NPC'yi öldürdüğünüzde 'With this character's death, the thread of prophecy is severed. Restore a saved game to restore the weave of fate or persist in the doomed world you have created." Yazısı ile karşılaştıysanız, oyuna devam ettiğiniz takdirde ana maceranın bir parçası olamayacaksınız demektir.

◎Resmi siteye sık sık bakın, yeni mod'ları ve eklentileri kaçırmayın.

◎Morrowindfiles.com adresine daha da sık bakın çünkü sürekli yeni materyal koyuyorlar. Buraya konan eklentiler her türde olabiliyor ve bazıları gerçekten de gayet şıklar.

Oyunun zevkini kaçırmadan ya da hafiften tam açıklama hadisesine girmeden verebileceğim pek fazla tüyo kalmadı. Artık sözü nihayete erdirme zamanı zannediyorum.

Morrowind beklediğimize değdi açıkçası. Bazı yönlerden – grafik, detay – beklentilerimizin üzerinde ama bazı yönlerden de – role play seviyesi – biraz altında. Bunların hepsini birden göz önüne alınca, Neverwinter Nights, Baldur's Gate 3 gibi oyunların aşması gereken standartları koyduğunu görüyoruz. Verdiğiniz parayı sonuna kadar hakeden, sağda solda uçuşan onlarca eklentisiyle her an yenilik vaat edebilen, uzun sayılabilecek bir süre boyunca sizi monitör başına mıhlaması muhtemel bir oyun Morrowind.

Hepinize iyi oyunlar.

Ali "Ninjaulbie" AKSÖZ | www.lostlibrary.org



Dungeon Siege Editor

Dungeon Siege'de kendi haritalarınızı yapmak istiyorsanız...

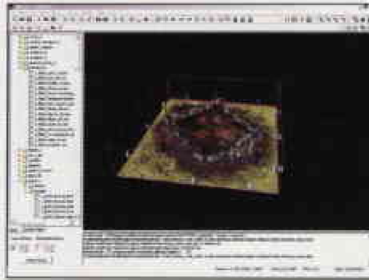
Dünyada oyuncular artık yalnızca ellerindeki oyunu oynamakla yetinmiyor. Oyunu bitirdikten sonra kurcalayıp kendi oyunlarını da yapmaya çalışıyorlar. Geçen ayki Ultima Dosyası, Counter Strike gibi dünyada ünlü olan modlar ve daha bir çok çalışma bu kurcalamaların eseri. Şu sıralar oyunun yanında oyunun yapımında kullanılan editörler de veriliyor. Biz de Dungeon Siege ile başlayarak sizleri bu editörlere biraz ısındırmaya karar verdik. Yalnız bu bir ısınma olduğu için size tüm hakimiyeti verecek ama çok ayrıntıya girmeyeceğiz. Ne de olsa editörler her zaman kurcalanarak daha iyi öğrenilir. Şimdi, bu ayki CD'mizden Siege Editor'ü kurun (tabii bilgisayarınızda Dungeon Siege'in de kurulu olması gerekmekte) ve dergiyi elinize alın ve ilk senaryonuzu yaratmaya başlayın.

Dungeon Siege editörü size oyun içinde oynadığınız tüm haritaları ve çok daha fazlasını yapıp tüm yaratıkları istediğiniz yerlere koyup sonrada karakterlerinizle içine dalabilmenizi sağlayan, kullanması çok zor olmayan bir program. Bir editör kullanmanın en güzel yanı istediğiniz senaryoyu yazıp istediğiniz haritaları yaparak eğlencenin içine dalabilmenizdir. Mesela ben şu anda bir krug ordusu yaratmakla uğraşıyorum. Orduyu kaleme saldırtıp bir kuşatma senaryosu yaratma üzerinde çalışıyorum. Editörü öğretmenin en güzel yolu onu kullandırtmak olduğuna göre gelin hep beraber ufak bir harita yapalım.



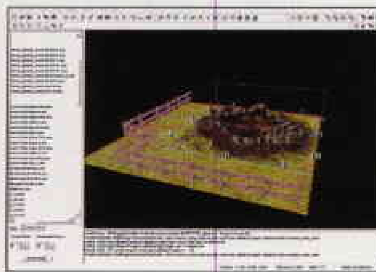
Başlarken

Haritayı yapmak için önce ona bir ad vermeliyiz tabiki. Bunun için önce File menüsünden New Map'i seçiyoruz. Çıkan menüde haritamıza bir isim veriyoruz. AliBaba diyelim. Yazarken belli karakterleri ve boşluk tuşunu kullanmamaya dikkat edin. Daha sonra yapacağımız alan (screen name) için bir isim belirliyoruz. Ona da AliBaba diyelim. Menünün ortalarında bulunan Advanced kısmından ise haritanın günün hangi saatinde ve dakikasında başladığını ayarlıyoruz. Saat 10 yapalım. Daha sonra bu menüyü kapatıp tekrar File menüsünden New Region'u seçiyoruz. New Region'da haritamızı buluyoruz. Region Settings kısmına gene Alibaba yazalım. Şimdi, her haritanın bir başlangıç noktası olmalı. Bizde aşağıdaki klasörlerden bir başlangıç noktası seçmeliyiz. Farmhouse klasörünün altından t_fh00_hburnt_1b.sno'yu seçin. İşte evimizi koyduk bile!



Şimdilik biraz yanık ama olsun. Tüm haritalar My Documents/dungeonsiege/bits/world/maps dizininin altında saklanır. Haritalarınızı taşımak isterseniz bu dizinde bulabilirsiniz. Editörde ilerlemek çok kolaydır. Sol mouse tuşu ile seçimlerinizi yapar, sağ tuş ile haritayı ileri geri kaydırır, üçüncü tuş ile haritası çevirirsiniz. Zoom yapmak için mouse'unuzun tekerleğini kullanabilirsiniz. Haritayı hareket ettirirken esas alınan nokta haritada gördüğünüz kırmızı yıldızdır.

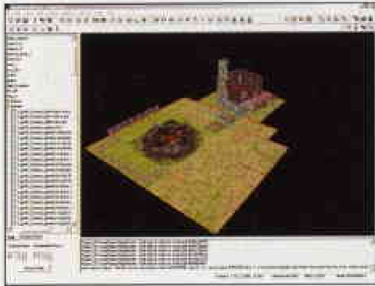
Evin etrafında bir sürü numara görüyorsunuz. Bunlar source doors yani diğer dokuları ekleyeceğiniz kapılardır. Destination door ise ekleyeceğiniz parçanın üzerindeki numaraya denk gelir. Her ikisinide editörün sol altında görebilirsiniz ki aslında onların altında bulunan attach node butonu ile bu üçlü en çok kullanacağımız bölgeyi oluşturuyor. Bundan sonra nereye ne koyacağımıza karar vermeden önce koyabileceğimiz parçaları görmek isterseniz sol taraftan seçtikten sonra sağ tuş ile açılan menüden Mesh previewer'ı seçmelisiniz. Şimdi Source Doors'tan 5 i seçelim, sonra fences klasöründen t_grs01_fence_generic_wood-04X08-a.sno'yu seçerek sonrada destination Doors kısmındaki sayıları oynatarak sol tarafa bir çit koyalım, Source Doors'u 6 yapalım ve t_grs01_fence_generic_wood-cnvx-a.sno'yu seçerek destination'dan 1 i seçip bir köşe dönelim. Fark ettiğiniz üzere harita yapmak son derece kolay! Bu şekilde evimizin batı ve güney kısmını çit ile çevirelim. Eğer bir şeyi yalnış koyarsanız seçip delete tuşuna basarak silebilirsiniz.



Şimdi kendimize bir komşu konduralım. Bunun için iki komşu arasında yürün-

müş bir yol olmalı (malum yakın komşuluk ilişkileri olsun aralarında. Evimizi seçip bir numaralı source node'a grass_1/stone_ridges'ın altında bulunan t_grs01_path_4a.sno dan koyalım ve aynısını koyduğumuz kareye gene uygulayarak bir yol oluşturalım. Şimdilik bir hata olmadan Node menüsünden Auto Connect Nodes'u seçerek tüm yaptıklarınızı birbirine bağlayın.

Eveeet şimdi kendimize bir komşu yapma zamanı. Terrain Nodes klasörünün altındaki grass_1/houses klasöründen t_grs01_houses_generic-a-log.sno'yu seçelim ve bunu yolun sonuna (source Node 3, destination 13) ekleyelim. Şimdi geriye kalan bölgeyi Terrain Nodes/grass_2 klasöründeki t_grs02_grs01-04X04-a.sno ile t_grs02_grs01-tx-grs02-08X04-f.sno arasında kalan nodelar ile döşeyin.



Ekin ekelim

Fark ettiğiniz gibi haritanın dış bölgesini yapmada genel temel hep doğru nodeları istediğimiz yerlere yerleştirmekten geçiyor. Bu esasla haritanın sağ tarafına ufak bir tarla yapalım.Bununla ilgili nodeları grass_1 klasörünün altındaki t_grs01_field-rows-corner-a.sno ile t_grs01_field-rows-side-width-b.sno arasında bulabilirsiniz.

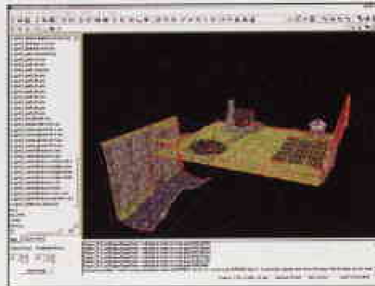


Tarlamızın ucuna Custom View bölümünden nodes klasörünün altındaki t_xxx_flr_well-a.sno yu seçerek bir kuyu ve Main kısmından grass_1/houses dizinin altından t_grs01_houses_coop-a.sno'yu seçerek bir tavuk kümesi ekleyelim.

Kare bir haritamız var artık. Şimdi haritamızın kümesli tarafı dahil üç tarafını Custom view/cgm_afterlife_tutorial/nodes klasöründeki t_xxx_wal_12-diag-thick-r veya l ile kaplayalım. Köşeleri t_xxx_cnr_ uzantılı node'lar ile dönebilirsiniz. Eğer başka duvarlar kullanmakisterseniz bunlarıda Main kısmındaki Terrain Nodes/grass_2 veya Terrain Nodes/generic/wall/h2o'nun altında bulabilirsiniz. Sol tarafını ise t_grs01_waterfall-alcove-d.sno ile kapatarak bir uçurum oluşturalım.



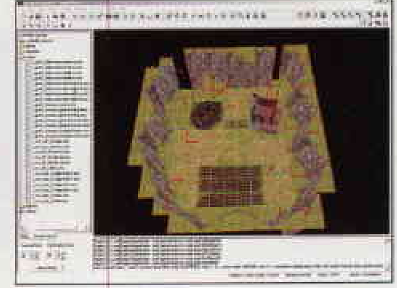
Duvarları yaparkern köşeleri dönmekte çok zorlanacaksınız. Bu durumda duvarları yerleştirirken size tavsiyem yerdeki nodelar değil duvar olarak oturttuğunuz nodelar üzerinden hareket etmenizdir. Duvar nodelarının yan kısımlarındaki source'ları seçerek köşeleri çok daha kolay oturtabilirsiniz. Köşeleri dönünce duvar yerleştirmeye yerdeki nodelardan devam edin. Bu tip dokuma işlerinde ki sizinde fark ettiğini gibi biraz amelelik kısmı burası, önce node'u seçip sonra source ve sonrada destination door'ları seçmek bir yerden sonra karışabiliyor. Zaten elimizdeki editörün en sinir kısımlarından da biri burası. Şu işleri kes yapıltır usulü yapsak ne kadar kolay olacaktı.



Döşeme

Eveeet alanımız tamam. Şimdi istersek yar üzerinden bir köprü atarak başka bir bölüme geçiş koyabiliriz. Ama bunu haritayı kapalı tutmak için yapmayacağız. Şimdi gelelim evimizin içini döşemeye.

Game Objects/furnishings klasörü altındaki tüm objeleri evimize yerleştirebiliriz. Evimize bir yatak koyalım mesela. Bunun için indoor klasöründen bed_with-posts'u seçelim. Objeyi yerleştirdikten sonra sağ tuş açıp properties kısmından rotation'u seçerek ortadaki dairelerle oynayıp yatağımızı üç boyutlu olarak istediğimiz şekilde yerleştirebiliriz. Gene aynı menüden staghead'i seçerek birde geyik kafası yerleştirelim. Chair-wood-hex-back ile bir sandalye, table_long_rustic ile uzun bir masa, rug_tattered ile ortaya bir halı, lightining klasörü altından candle_short seçerek camın içine bir mum yerleştirelim. Bu arada haritanızı sık sık saveleyin. Bunu unutmayın çünkü biraz evvel program çöktü ve çit yapımından sonra size anlattığım herşey gitti. Ahhhh! Böylece evin içini bitirelim of of!





Başlangıç

Ben senaryo olarak kahramanların buraya ışınlandıklarını düşündüğüm için başlangıç noktası olarak yanmış evi seçiyorum. Kahramanların hatitaya giriş noktasını belirlemek için yanık evin içine Siege Objetcs menüsünün altındaki starting positions yıldızlarından yedi tane koymanız gerekli.



Şimdi gelelim tetikleme mekanizmalarının nasıl yerleştirileceğine. Evlere girdiğimiz zaman oyunu rahat oynayabilmemiz için çatı ya da duvar gibi nesnelerin şeffaflaşarak görüş açımızı kapatmaması gerekir. Bunun için hemen bir uygulama yapalım. Evimizi seçelim ve grass_1/houses klasöründen t_grs01_houses_generic-a-log-door-top.sno'yu seçelim. Bunu 16 nolu source door'a bağlayalım.Daha sonra Node menüsünden All Nodes'u seçelim, gene aynı menün properties kısmından general se-

çeneği altındaki Occludes Light ve Bounds Camera kutucuklarının seçili olduğundan emin olalım. Sonra evimizi seçip gene Node properties'i seçelim ve occludes light ve occludes camera seçeneklerinin seçili olduğundan emin olalım. Şimdi kapının üstüne eklediğimiz Node'a tıklayıp gene node propertiesden occludes light ve camera fade seçeneklerinin seçili olduğunu görelim. Ama gene saveleyelim. Şimdi çatımızı ekleyelim artık. Grass_1/houses dizininden t_grs01_houses_generic-a-roof-shingle.sno yu evimizin 15 nolu source door'una ekleyelim. Şimdi çatıyıda evin içine girdiğimizde oynamamıza engel olmayacak şekilde düzenlemeliyiz. Çatıyı seçip node/properties kısmında fade seetings'e gelelim ve Section, Level ve object'i 5 yapalım. Sonra settings menüsünden Region'u seçip buradaki GUID kutucuğunda bulunan rakamı ctrl-c tuşları ile kopyalayalım. Sonra gizmos klasöründen trigger_generic'i seçelim. Tam kapı girişine tıklayalım ve burada bir





tetik mekanizması oluşturalım.

Sonra yere koyduğumuz gizmoyu yani tetiği seçip sağ tık ile properties'i açalım. Trigger properties'i seçelim. New diyelim. Triggers alanında yeni bir tetikleme oluşacaktır. Trigger_generic'in klasörler kısmında bulunan adının yanındaki + işaretini seçin. Trigger_0 diye bir seçenek gelecektir. Onu seçin, sonra Add condition'u seçin sonra pull down menüden party_member_within_bounding_box'ı seçin. Sonra OK basın. Value kolonundaki Half Diag için olan x,y ve z değerlerini 1.1 ve 0.5 olarak değiştirin. Sonra Add Action'a tıklayın pull down menüden fade_nodes'u seçin. Sonra Region ID kısmına ctrl ve V tuşları ile kopyaladığınız GUID numarasını yapıştırın. Section, Level ve Object kısımlarının değerlerini 5 yapın. Fade Type'ın yanındaki Value kolonuna çift tıklayın ve buradan black'i seçin. Rotation'u seçin ve Y değeri oalrak 20 girin. Böylelikle tetikleme kutusu tüm girişi kapatacaktır. Sonra OK tıklayın. Kapıdaki gizmoyu seçip ctrl-c tuşlarıyla onu kopyalayın. Sonra mouse'u evin basamaklarına getirin ve buraya ctrl-v ile yapıştırarak bir eşini koyun. Sonra bu ikinci tetiği seçip properties'ini sağ tuşla açın. Fade Type seçeneğini in yapın. Bu kutucuğundan tüm basamakları kapladığından emin olun. Bu şekilde bir çok tuzakda kurabilirsiniz. Ama fark ettiğiniz üzere oyundaki en eziyet verici ayarlar da gene burada yapılıyor.



Yaratık yerleştirme

Eh artık ufak bir krug ordusu yaratma zamanı geldi. Yalnız sizi önceden uyarayım. Asla başlangıç noktalarına yaratık koymayın. Ordumuzu yaratmak için yapmamız gerekenler çok çok basit. Gameobject/actors klasörünün altında hem iyi hem kötü bir sürü yaratık bulunmakta. Buradan evil_a/regular klasörü altında bir sürü krug grunt yerleştirip sonrada grubumla bunları dağıtmak istediğim için listeden krug grunt seçip herhangi bir yere tıklayarak bırakabilirim. Yaratıkların etrafındaki halkalar onların görüş alanlarını ifade eder. İsterseniz etraflarına kayalar ya da çalılar koyarak onları gizlemeniz mümkün. İşte hepsi bu kadar bundan sonra tek yapmanız gereken haritanızı oynamak o kadar. Onun için ise bitmiş haritalarınızı My Documents/Dungeon Siege/Maps klasörünün altına atmalısınız. Işıklandırmayla, yapay zekayla ilgili daha bir çok ayrıntı var. Fakat onlarıda siz kurcalayın artık :) Çünkü hepsini yazmaya kalkarsak onlarca sayfalık bir kitapçık yapmak zorundan kalırız. Eğer çok sıkışırsanız ve İngilizceniz iyiyse editörün manualini okuyarak daha bir çok şey öğrenebilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Grand Theft Auto3

Şehirde cıngar çıkartmak isteyenler için

Evet millet, şu anda 6 sayfanın bize verdiği tüm gücü ve yetkiyi kullanarak size Grand Theft Auto 3 hakkındaki en geniş, en ayrıntılı ve en aşmış bilgilerin olduğu bir strateji ustası sunuyoruz. Yazının yarısına ortak olan (ve bana diğer konularda da yardımcı olan) Can'a da teşekkürlerimizi sunarız (zaten görevleri de bizzat kendi yazdı).

Şimdi size oyundaki bazı ilginç noktalar, değişik stratejiler ve kolay kolay çözemeyeceğiniz esrarengiz sırlar anlatıcaz, kulaklarınızı dört açın.

➔ Sokağa çıktınız ve araba arıyorsunuz, ama ortalıkta hiç kimse yok. Başka sokaklara koşturmak yerine, arkanızı dönün ve sonra tekrar önünüzü dönün. Unutmayın ki oyun sizin baktığınız alanda şehri yeniden yaratıyor. Yani 1 saniye önce bomboş olan yola tekrar bakarsanız araba gelirken görebilirsiniz.

➔ Gizli görevlerin bazılarının sadece belli saatlerde mümkün olabileceğini unutmayın (gizli patronun gündüz vakti telefon çaldırması gibi).

➔ Ambulans veya itfaiye aracına mı ihtiyacınız var, hemen bir kaç yaya öldürün ve biraz el bombasıyla molotof kokteyli denemesi yapın. Polis arabasına ihtiyacınız varsa, ilk polis aracına tek bir kurşun sıkın, polis indikten sonra öteki kapıdan girin ve gazlayın.

➔ Unutmayın ki acil durum arabalarında siren sesini açmak, karşınızdaki arabaların size yol vermesi anlamına gelecek.

➔ Taksi görevlerini arka arkaya yapmak daha akıl karı, çünkü bir görevdeki arta kalan süre diğer göreve ekleniyor.

➔ Özellikle ambulans ve polis görevlerini oyunun başlarında yapmaya çalışın, eğer oyunun ortalarında ya da sonlarında yaparsanız ilk ada gerçek bir cehenneme dönüşecektir.

➔ Taksi görevinde müşterilerin sizi götürdüğü yerlerde genelde gizli paketlerden çıkıyor, dikkatli olun.

➔ Eğer arabanızı tamirhaneye götürdükten sonra rengini beğenmezseniz, birazcık dışarı çıkın ve kapak kapanmadan tekrar içeri girin, böylece yeni bir renginiz olacak ve bunun için para ödemeyeceksiniz.

➔ Depar atmanın süresi tamamen sizin kondisyonunuza bağlı, depar attıkça gelişirsiniz.

➔ Adrenalin hapları size inanılmaz bir güç veriyor ve bir yumrukta herhangi birini onlarca metre uzağa fırlatabiliyorsunuz (seslere dikkat).

➔ Eğer lüks bir araca biner ve bir fahişenin yanına gelip bir süre beklerseniz arabanıza binecektir. Şimdi usulca insanların olmadığı tenha bir yere gidin (health'inize bir göz atın derim). Eğer bir tanesi size yetmiyorsa, ilkini aldıktan sonra diğerinin yanına yaklaşın ve arabadan çıkıp çok hızlı bir şekilde tekrar binin. Böylece üç taneye kadar aynı anda alabilirsiniz (ekstra bir bonus beklemeyin ama).

➔ Securicar arıyorsanız, ki garaj görevi için bir tane bulmak zorundasınız Shoreside'daki köprünün altındaki alt geçitte saat 15:00 ile 16:00 arasında bekleyin.

➔ Aynı şekilde Mr. Whoope'ye de oyunda bir tek Shoreside Vale'de Cedar Grove civarında rastlayabilirsiniz, başka da hiç bir yerde bulamazsınız. Bunun gibi ender araçları bulabilmenin diğer bir yolu da, itfaiye görevine başlamanız. İtfaiye görevindeyken söndürmeniz gereken araç random olarak üretilir ve bir süre sonra Securicar veya Mr. Whoope'yi bulabilirsiniz.

➔ Marty Chonk's Sentinel'i aldığınız görevde görev bittikten sonra eğer kapıyı açıp hızla koşarsanız, kapı kapanmaz. Eğer geri dönüp binerseniz, bu sefer de kapılar tamamen kitlenir. Ve ne herhangi bir polis, ne de herhangi bir soyguncu kapınızı açabilir.

➔ Dodo'yla uçmaya çalışmak çok zordur, büyük bir sabır ister. Eğer uçmayı iyice öğrenip baraj gölünün üstüne uçarsanız oyundaki en büyük gizlerden birini keşfedersiniz. Oyunun ta en başındaki demoda olan gizli şehri, hayalet şehri bulursunuz!!!

➔ Şu anda anlatacağım taktiği oyunlar-



daki görevlerde bulabileceğiniz bir sürü özel araç üzerinde deneyebilirsiniz, ben birini anlatacağım. El Burro'dan aldığınız Turismo görevinde tankı kullanarak yarışacağınız cheetah'lardan birini patlatın. Daha sonra arabayı ite ite garajınızın içine kadar götürün ve save edin. Oyunu load ettiğinizde garajınızda patlamayan, yanmayan, mermi işlemeyen ve zarar görmeyen bir Cheetah'ınız olacaktır!!

Mafya görevleri:

Oyundaki mafya görevleri oldukça fazla olduğu için burada hepsine değinemem. Zaten bu görevlerde ne yapmanız gerektigi belli, gerisi de sizin bazen yeteneginize bazen de şansınıza ya da sabrınıza kalıyor. Bütün görevlerle ilgili işinizi kolaylaştıracak notlara yer veremeyecegim ama daha zor ya da problemli olanlarla ilgili bir şeyler söyleyecegim.

➔ Luigi / Drive Misty for Me: Misty'yi nereden aldığınızı unutmayın. Joey ile tanışma görevi.

➔ Luigi / The Fuzz Ball: Eğer bu görevi otobüsle yaparsanız (ve yetiştirebilirseniz) otobüse tek seferde tam sekiz kız alabilirsiniz.

➔ Joey / Farewell "Chunky" Lee Chong: Bu görevde siz ateş etmeye başlayınca hedefiniz bir arabaya binip kaçıyor. Onun için ya diğer Triad üyelerine aldırmadan Lee'yi kovalayın ya da daha iyisi kaçmak için kullandığı iki arabanın yollarını bloklayın, hatta 8-Ball'un yerinde o arabalara bomba takın (adam sizin ne taraftan geldiginize göre iki arabasından birine kaçıyor, yani iki arabaya da bomba takmak zorunda degilsiniz).

➔ Joey / Van Heist: Bu görevde ele geçirdiginiz banka arabasını (Securicar) götürdügünüz garajdaki adamlar, sizin için ne zaman gelirseniz banka arabalarını alıp para veriyorlar. İlk getirdiginiz banka arabası için 5000 dolar verecekler, daha sonra bu miktar her seferinde 500 dolar azalacak ve en sonunda daha fazla banka aracı kabul etmeyecekler. Limandaki garaj görevini tamamlarsanız, iki garaj arası mekik dokuyarak 27.000 dolar kazanabilirsiniz. Ama görevde ele geçirdiginiz banka aracını o garaja değil de kendi özel garajınıza götürmek (sonra görevi fail edip, save etmek) isteyebilirsiniz, çünkü bu araç kurşun geçirmez zırhla kaplı.

➔ Joey / Cipriani's Chauffeur: Tony ile tanışma görevi.

➔ Joey / The Getaway: Bir seferinde bankanın içinde fazladan ateş sesi geldiğini duydum, ve sonra bankadan dışarı Joey'nin arkadaşlarından sadece ikisi çıktı! (mission failure olmadı)

➔ Tony / Taking out the Laundry: Kovaladığınız minibüsler trafik ışıklarında ve eğer onlara hiç çarpmadan arabanızı önlerinde durdurursanız duruyorlar. Ondan sonra hem duran bir hedefi vurmak daha kolaydır hem de isterseniz direk çamaşır minibüslerini çalabilirsiniz.

➔ Tony / Salvatore Called a Meeting: Yeni ve en büyük İtalyan patronunuzla tanışma görevi. Ayrıca bu görevi yapıp Salvatore ile tanıştıktan sora onun vereceği ilk görevi yapana kadar diğer patronlarınızdan görev alamazsınız (ne bilim toplantıdalar işte).

➔ Tony / Triads and Tribulations: Tony'nin yanınıza verdiği adamlar ölse de önemli değil (mission failure olmuyor). Son warlord'un saklandığı balık fabrikasına girebilmeniz için Triad kamyonlarından (Triad Fish Van) çalmalısınız. Ya da şöyle bir şey yapabilirsiniz: bir minibüs edinin, fabrikanın duvarının yanına park edin, arabanın önce kaputuna sonra da tavanına sıçrayın, şimdi duvarın üzerinden ateş edebilirsiniz.

➔ Bu ve bir sonraki görevi Tony çağrı cihazınızdan acele diye haber veriyor, hemen gidiyorsunuz ama görevin aciliyeti ile ilgili hiçbir şey olmuyor.

➔ Salvatore / Chaperone: Portland'da Cheetah sürüp havanıza hava katmak istiyorsanız, Maria'yı kulübe/depoya getirdikten sonra, hemen limodan (Stretch) inin ve oraya parkedilmiş (heralde partiye

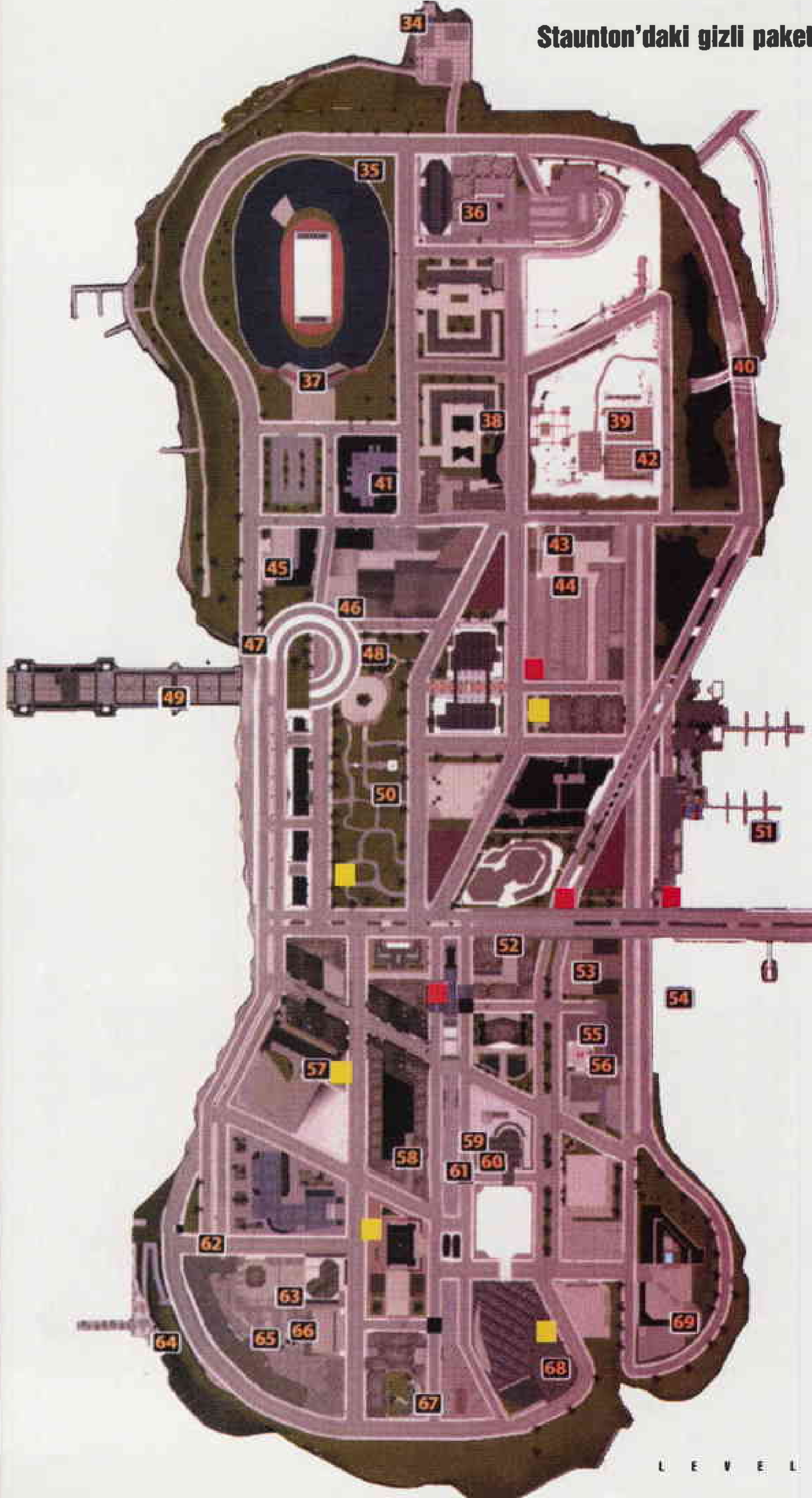
Portland'daki gizli paketler



gelen zengin çocuklarından birinin arabası) güzel Cheetah'yı alıp hemen özel garajınıza götürüp parkedin. Maria'nın kaçmasına yardım etmek için vaktinde limoya geri dönebilirsiniz.

➔ Salvatore / Cutting the Grass: Bu görevdeki "spookometer" ve de genel olarak araba takibi bence gerçekten çok zevkli, keşke böyle başka bir iki görev daha olsaydı. Ama eğer ben takibi sevmedim diyorsanız, bu görevin daha kolay (ve ironik?) bir yolu daha var. Bir taksi edinin ve de Curly Bob'un çağırttığı taksinin arkasına park edin ve bakın ne oluyor.

Staunton'daki gizli paketler



➔ Salvatore / Bomb da Base: Bu görevi yaparken 8-Ball'a kendi cebinizden 100.000 dolar ödüyorsunuz. Ödül olarak da aynı miktarı alıyorsunuz yani hiçbir şey kazanmamış oluyorsunuz. Yalnız, eğer görevi fail ederseniz 8-Ball'a tekrar gittiğinizde bir daha para ödemiyorsunuz. Yani iş mafyanın işi, niye kendi cebimizden para çıkıyor? Paranız yoksa sanırım en hızlı kazanma yolu taksicilik olur, ne hayat ama?

➔ Salvatore / Last Requests: İkinci adayı açan görev. Asuka ile tanıştığınız görev. Mafya için yaptığınız tüm o görevler arasında bunun ne kadar da kolay gözüktüğü dikkatinizi çekmedi mi?

➔ Asuka / Sayanora Salvatore: Zor görevlerden sayılır. Luigi'nin yerine geldiginizde ortalıkta durmamanız gerekiyor, hemen karşıdaki ara sokağa dalın, merdivenlerden çatıya çıkın ve sonra da eski patronunuz Salvatore'yi sniper rifle'ınızla acımasızca katledin. Eğer daha farklı bir yol denemek istiyorsanız. Salvatore'nin güzel evinin girişinin oraya tuzak da kurabilirsiniz. Evin toprak yolunun başlangıcı oldukça dar, o noktaya çaldığınız birkaç arabayı yığarsanız çok etkili bir barikat kurmuş olursunuz. Daha sonra Salvatore geldiğinde arabasını patlatmak için tek bir el bombası yetmiyor, iki tane atın. Bu görevden sonra İtalyan mafyası size düşman olacak ve de işte Portland'ın cehennem olmasının sebebi bu, çünkü bu İtalyanların ellerinde pompalı tüfekler var, yani arabanızla onların bölgesindeki sokaklardan geçerken patlıyorsunuz ve yaya dolaşırsanız da pompalıdan yediğiniz fişekler sizi öldürmese de yere yığıyor ve kalktığınızda mafya ikinci el ateşe hazır oluyor. Buralarda yapacak işleriniz kaldıysa (paket, unique jump, polis, vs) en zor görevlerden bile daha fazla terleyeceksiniz.

➔ Asuka / Paparazzi Purge: Sürat motoru (Speeder) çok güzel ve zevkli ama polis botunun (Predator) makineli topu var.

➔ Asuka / Under Surveillance: Sniper rifle kullanın. Gazionun karşısındaki binanın balkonlarındaki adamları öldürmek için gazinonun çatısına çıkın. Bu görevi bitirince King Courtney'nin çağrı cihazınıza yolladığı mesajdan sonra Staunton Adası'nın telefon görevlerini yapmaya başlayabilirsiniz. Ayrıca yine bu görevden sonra gazinoda Yakuza'ların lideri Kenji ile tanışıyorsunuz.

➔ Asuka / Pay Day for Ray: Acele edin zaman çok kısıtlı. Zor bir görev. Spor araba kullanın. Ray ile tanıştığınız görev.

➔ Asuka / Two Faced Tanner: Arabanın penceresinden uzi ile ateş etme taktiğini kullanın. Tanner'ın arabasını çarpa çarpa dağıtmaya boşuna çalışmayın. Tanner'a dokunduğunuz an peşinize SWAT takıla-

cak (dört yıldız). Boşuna polislere izinizi kaybettirip (rüşvet ikonları toplayarak) sonra Tanner'ı halletmeye kalkmayın, yine Tanner'a dokunur dokunmaz dört yıldız!

➔ Ray / Arms Shortage: Görevin ismindeki nükteye dikkat! M16 kullanarak ve de oradaki kamyonla (Barracks OL) Kolombiyalıların yolunu tıkayarak işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Göreve başlamadan önce karton kutuların üzerinden zıplayıp duvarda biraz dolaşarak roketatara ulaşabilirsiniz. Bu görevden sonra bu ordu deposundan pompalı tüfek, M16 ve roketatar satın alabilirsiniz. Ayrıca sözünü ettiğim ordu kamyonu kurşun geçirmez zırhla kaplı görevi bitirince alıp saklamak isteyebilirsiniz.

➔ Ray / Evidence Dash: Zor bir görev sayılmaz. Ama kovaladığınız kamyonet (Bobcat) mermilere ve patlamalara dayanıklı, hatta ateşe bile dayanıklı. Ama ele geçirmek aşırı zor. Araba her halta dayanıklı olduğu için onu ancak ters çevirerek patlatıp sonra da vura vura özel garajınıza sürükleyebilirseniz garajınızda bu araba enkazı siz oyunu save ederken yepyeni hale getirilecek.

➔ Ray / Marked Man: Shoreside'a tünelden gidin ya da metrodan gidin. Metroyla değil ama! Metro önce Portland'a gittiği için yetişmeniz mümkün degil. Ama (biraz sağlam bir araba tercih etmeniz tavsiye ederim, bence en uygunu bir hummer (Patriot)) metro istasyonun merdivenlerinden dalıp metro raylarından (sanırım sağa) giderseniz, ilk istasyondan yukarı çıktığınızda direk kendinizi hava alanında bulacaksınız, sadece merdivenlerde dikkat edin. Ray'in size bıraktıkları gerçekten çok kullanışlı malzemeler. Hummer'ı iyi saklamanız gerektiğini biliyorsunuz, oyundaki kurşun geçirmez zırhlı özel arabalardan biri.

➔ Kenji / Kanbu Bust-Out: Karakoldaki kapıların açılması için bir emniyet aracı sürüyor olmanız gerekiyor.

➔ Kenji / Smack Down: Spank satıcılarının kiosklarını arabanızla çarparak çok kolay patlatabilirsiniz. Patlayan kiosktan kaçan satıcılar size uzileriyle ateş açıyorlar, hızla uzaklaşın. Ayrıca çabuk davranmazsanız, işi biten satıcılar gidiyorlar.

➔ Love / Liberator: Kolombiyalıların binasına girebilmek için onların mavi kamyonetlerinden (Cartel Cruiser) birini sürüyor olmak zorundasınız.

➔ Love / Waka Gashira Wipeout: Yine eski bir patronunuzu arkadan vuruyorsunuz. Bu görevi yapmadan Kenji'nin bütün görevlerini bitirin. Dikkatli olun çünkü Kenji'nin korumalarından iki tanesi M16 kullanıyorlar. Sürdüğünüz Kartel kamyonetinden inmemelisiniz. Japon Yakuzaları patronlarını öldürenin Kolombiya Kartelinden olduğuna inandırdığınız için (bkz. inşaattaki demo) Staunton da cehenneme dönmenin eşiğinden dönüyor.

➔ Love / A Drop in the Ocean: Shoreside'a giden yollar bu görevden sonra açılıyor. Bu görevi ilk yaptığınızda olmazsa ikinci sefer uçağın paketleri nereye bırakacagını biliyor olacaksınız, ve paketler bir çizgi halinde duruyorlar. Karaya çıktığınızda FBI peşinizde olacak (beş yıldız) hemen Donold Love'ın binasına gidin, görevi bitirdiğinizde aynasızlar peşinizi bırakacak.

➔ Love / Grand Theft Aero: Uzun bir görev, dikkatli olun, tekrar tekrar oynamak istemezsiniz. Sniper rifle ve M16 kullanın. Bu görevden sonra Asuka geri dönüyor, artık bu İnşaattaki asansörden ondan yeni görevler alabilirsiniz. Hikayenin sonuna artık oldukça yaklaştınız. Asuka ve Maria'nın zavallıya yaptığı işkenceler... ıyyy!

➔ Love / Escort Service: Donald'ın arkadaşının bindigi aracı hiç takip etmezseniz, yani adam tek başına giderse, oyun Kartel kamyonetlerini adamın peşine takmıyormuş. Sadece zırhlı araç tünelin sonuna vardıgında sizden tünel çıkışını kontrol etmeniz isteniyor. O zaman, gidin, kontrol edin ve sonra tekrar zırhlı aracı kendi haline bırakın. (Bu teknigi ben denemedim.)

➔ Love / Decoy: Zor bir görev. Peşinize düşen polisler ve SWAT'tan kaçmak için ben barajın üzerindeki toprak yolda bir ileri bir geri gitmiştim ama hava alanına saklanmak ya da hatta özel garajınızın içine girip beklemek de geçerli taktikler.

➔ Love / Love's Disappearance: Çok zor bir görev ve hiçbir kolay yolu da yok! Bütün olay sizin yeteneğinize kalmış.

➔ Asuka II / Bait: Asuka'nın adamlarının beklediği yere girince karşınızdaki duvara dayalı duran rampadan atlarsanız bir unique jump yapabilirsiniz, ama karşı tarafta yıkamayacagınız dikenli telle çevrili küçük alanın içine düşmelisiniz, ayrıca o rampadan çok hızlı bir şekilde yuvarlanmayın yoksa ta baraj gölüne bile düşebilirsiniz!

➔ Asuka II / Espresso-2-Go: Üç adayı da iyice dolaşıp bütün espresso kiosklarını bulmadan işe başlamayın. Portland'da iki, Stauton'da beş, Shoreside'da iki tane hedef var. Kioskları arabanızla çarparak ya da roketatar ve el bombası gibi silahlar kullanarak patlatabilirsiniz.

➔ Asuka II / S.A.M.: (Surface to Air Missile) Uçağa motordan ateş etmeyin, motordan inin, piste çıkın (Kolombiyalıları halledin), ve ya pistin en başında ya da iyice gerisinde durarak iniş halindeki uçağı vurun (yerinizi iyi ayarlamalısınız yoksa uçak üzerinize çakılabilir). SWAT ve polis peşinize takılacak, dikkatli olun. Pistten tekrar deniz kıyısına inince, Kolombiyalıların sizin için güzel bir sürat motoru (Speeder) getirdiklerini(!) göreceksiniz. Bu motor daha sonra da burada duruyor olacak. İnşaata dönüp, görevi tamamladıgınızda, polis takibi bırakacak.

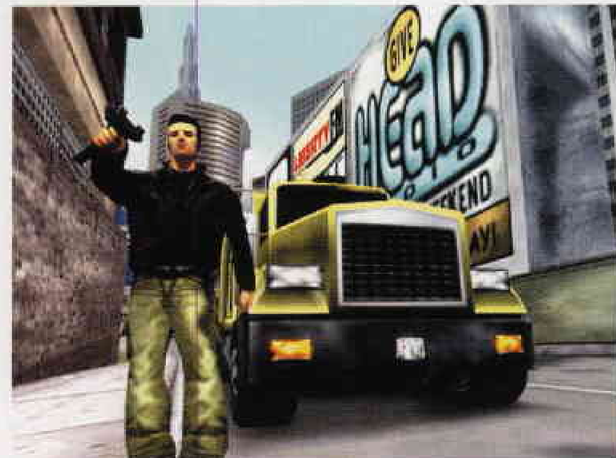
Gizli Paketler

Gizli paketleri buldukça her birinden 1000$ olacaksınız, her 10 pakette bir sığınağınıza aşağıdaki bonuslar gelecek. Ayrıca 100. paketi bulmak cebinize tam 1.000.000$ kazandıracak!

10	Handgun
20	Uzi
30	Grenades
40	Shotgun
50	Armor
60	Molotova Coctail
70	AK-47
80	Sniper Rifle
90	M16
100	Rocket launcher

➔ Asuka II / Ransom: 500.000 dolara ihtiyacınız var ama merak etmeyin, bir sonraki görevi bitirdiğiniz zaman daha fazlasını alacaksınız.

➔ Catalina / The Exchange: Bu görevin ödülü 1.000.000 dolar. Görevin başında bir FPS oyunu klasiği olarak bütün silahlarınız sizden alınıyor (o yüzden aman belli ki bu zor bir görev M-16, roketatar felan alayım diye düşünmeyin). Demodan sonra, villadaki Kolombiyalıları halledip, oradaki garajın içinden zırh alabilirsiniz ya da hemen dışarı kaçabilirsiniz. Villanın dışına çıkınca hemen helikopterin peşine düşüp köprünün karşısına geçmeyin çünkü gitmeniz gereken yer o tarafta değil. Doğru yol aksi yöne gidip sola dönerek yokuşu çıkmak sonra bir sol daha yapıp villaların arkasından geçmek, sonra yine sola dönüp yokuş aşağı gitmek. Aşağıda girişini Kolombiyalıların koruduğu bir toprak yol var oradan girmeniz gerek. Burada kullanabileceginiz alternatif bir taktik, villadan çıkınca dogru evinize (Shoreside'daki üssünüze, save yerinize) gitmek ve eğer o zamanlara kadar biraz gizli paket toplamışlığınız varsa cephane toplayıp, baraja öyle



gitmek, bu işinizi oldukça kolaylaştırabilir (başka bir fikir de görevi yapmadan önce her hangi bir şekilde elde ettiginiz tankı buradaki özel garajınıza saklamak (biraz zor oluyor ama sığıyor) ve gelip almak). Baraja gelince sağdaki sniper rifle'ı almayı unutmayın ve Kolombiyalıları hakladıkça M-16larını alın. Merdivenlerin tepelerindeki adamlara dikkat edin. Maria'nın tutuldugu yere yaklaşınca son sürat üzerinize gelen kamyona (Barracks OL) ve helikopterin atacağı roketlere dikkat edin. Merdivenlerden çıkınca oradaki Kolombiyalılardan birinin elinde bir flame thrower var, o adama da dikkat edin. Roketatarı alın, değişik bir şeyler yapmadıysanız, sadece üç hakkınız var, dikkatli olun ve helikopteri düşürün.

Son demoyu büyük bir keyifle izleyin ama en önemlisi demonun en son saniyesi, espriyi kaçırmayın!

Vale'deki gizli paketler



Telefon görevleri:

Telefonların her birinden aldığınız görevlerden birer tanesi özel. Bu özel görevdeki başarınız istatistiklerinize kaydedilir ve o telefonun verdiği tüm görevleri bitirdikten sonra o görevi istediğiniz kadar tekrar tekrar yapabilirsiniz (böylece istatistiğinizi iyileştirebilirsiniz). Tüm görevlerini bitirdiğiniz telefon artık haritanızda gözükmeyecek, ama aslında çalmaya devam ediyor olacak, telefonun yanına giderseniz bu özel görev size bir daha verilecek.

Birinci adada telefon görevlerini el Diabloların lideri, GTA 2'den hatırlayacağınız, El Burro'dan alıyorsunuz.

➔ El Burro / Turismo: Bu görev el Burro'nun özel görevi. Bu görev bir yarış. Üç tane Cheetah'ya karşı yarışacaksınız ve de onlardan önce adaya dağıtılmış noktalardan sırayla geçmeniz gerekiyor. Toplam süreniz istatistiklerinize kaydedilecek.

➔ Bu görevde yapabileceginiz birkaç numara var: bir otobüs çalın (hiçbir yerde bulamıyorsanız, limanın oradaki, Joey'nin yerinin arkasındaki otobüs deposundan bir tane şehirler arası otobüs (Coach) alabilirsiniz), bunu diğer üç arabanın yolunu kapayacak şekilde yolun ortasına park edin!

➔ Yarışa gerçekten hızlı bir arabayla katılın. Görevi Diabloların mekanındaki telefondan aldığınız için, sürekli önünüzden geçen Diablo Stallionlar dikkatinizi çekebilir, onları (öle motorları açıkta felan.. :)) bir şey sanabilirsiniz, sanmayın! Bir Diablo Stallionun, Cheetahların karşısında şansı olmaz. Eğer henüz diğer adalara geçmediyseniz, birinci adada da şahane bir araba var, yarışta onu kullanın, o da olmazsa hiç değilse polis arabası kullanın.

➔ Portland'da 8-Ball'un yerinin orada bir araba galerisi var, bakın o galerinin içinde neler var. Bir silahla ateş ederek ya da arabanızla tam gaz dalarak galerinin camlarını indirebilirsiniz. İçeride bir Banshee (bir çoklarına göre oyunun en iyi arabası) ve de bir tane gizli paket var. Ya da Salvatore'nin Chaperone görevinden elde edebileceginiz Cheetah'yı kullanın.

➔ Yarışa adam gibi başlamayın. Ta yolun aşağısından hız alın ve de çizgide bekleyen arabalara çarparak yarışı başlatın! Böylece yarışa çok avantajlı başlayabilirsiniz. Ama bunu usturuplu yapın, kendi arabanıza az zarar verin ve de çarparken spin falan atmayın.

➔ Bu yarışla ilgili başka bir notsa rakiplerinizin arabalarının kurşun geçirmez, bombalardan ve ateşten etkilenmez oldukları, ama Ray'in görevindeki kamyonet gibi bu araçları ele geçirmek de aşırı derecede zor (El Burro'nun verdigi görevlerin hepsini bitirdikten sonra Turismo'yu tekrar tekrar ya-



pabildiğiniz için Cheetah'ları ele geçirmek için oyunu bitirdikten sonra uğraşabilirsiniz).

➔ El Burro / I Scream, You Scream: (Yine görevin isimdeki nükteye dikkat derim) Bu görevde el Burro'nun bir takım düşmanlarını öldürmeniz gerekiyor. Fakat bu adamların dondurmaya karşı zaafı var ve biz de bu zaafı onlara karşı kullanacagız. Görev zor degil. Fakat bu görevde kullanacagınız dondurmacı arabası Mr. Whoopee çok özel. Bu araba oyunda öylesine bulabileceğiniz bir araba değil. Sadece bu görevde bulabiliyorsunuz onu ve bir de üçüncü adaya geçince, günde sadece bir defa belli bir bloğun etrafını dolaşıyor. Mr. Whoopee ilk garaj görevinde sizden istenen arabalardan birisi ve de kendisi, inanın bana, o garajda istenen en zor araba. O yüzden eğer şimdi, bu görevi yaparken alıp Mr. Whoopee'yi özel garajınıza koyar, görevi fail eder, sonra da save ederseniz bu garaj görevini bitirmeniz kolay olur. (Garaj görevlerine ileride değineceğim.)

➔ El Burro / Big 'n' Veiny: Bu görev çook zor! Bilmiyorum en azından beni ve tanıdığım tüm arkadaşlarımı çok terletti. Hani ilk adayla ilgili önce işlerinizi bitirin sonra diger adalara geçin diyorum ya işte bu lafı en çok bu görev için diyorum. Size verilen dandik minibüsle (Rumpo) dergileri toplarken bir de sağdan soldan bilumum çetenin adamları size ateş edince görev için gerekenin birkaç katı daha fazla uğraşmanız gerekiyor.

Staunton adasında ise zenci King Courtney telefonun başında sizi bekliyor.

➔ Courtney / Scramble: Bu telefonun özel görevi. Çok zor bir görev degil, topladığınız "checkpoint"lerle ilgili rekorunuzu geliştirebilmeniz için biraz da şanslı olmanız gerekiyor. Ama dediğim gibi görevi yapmak çok kolay.

➔ Coutney / Kingdom Come: Bu görevi M16 ile yaparsanız işiniz elbette kolaylaşır. Spank almış manyaklar size saldırmaya başlayınca, karakterinizin kontrolünü elinize alır almaz arabadan çıkın, minibüslerden birine dönün M16'nın tetiğine abanın ve minibüsü patlatın, sonra son sürat patlattığınız minibüsün geldiği ara sokağa girin bundan sonra manyaklar size tek taraftan saldırmak zorunda kalacakları için işiniz kolaylaşacaktır.

Shoreside'da ise evinizin yakınındaki bir telefondan Hoodlar'ın D-Ice'ı ile görüşeceksiniz.

➔ D-Ice / Uzi Money: Çok zor bir görev sayılmaz ama can sıkabiliyor. Mesela Ray'in size bıraktığı kurşun geçirmez zırhlı hummerı kullanırsanız işiniz oldukça kolaylaşacak.

➔ D-Ice / Rigged to Blow: Bu telefonun özel görevi. Bombalı bir arabayı, belli bir süre içinde (ama bu süre pek de kısıtlayıcı sayılmaz) ve zarar almamaya çalışarak Portland'a, birinci adaya, götürüp sonra da hiç çizmeden geri getirmeniz gerekiyor. Çok dikkatli olun arabadaki bomba çok hassas. Arabanıza çok az bir zarar verme şansınız var yoksa bomba patlar. Arabayı dikkatli sürerseniz bu görev pek de zor sayılmaz. Ama uzun oldugu için herhangi bir sebepten dolayı patlayıp yeniden başlamak zorunda kalmanız çok olası, ayrıca size verdikleri Infernus da yavaş sürülmeyi pek seven bir araba degil! Bu görevde arabayı birinci adaya ne kadar sürede götürdügünüz istatistiklerinize yazılıyor. Dönüşte arabayı üçüncü adadaki Pay 'n' Spray'de tamir edebilirsiniz.

➔ D-Ice / Buillion Run: Aslında çok kolay bir görev ama gözünüzü hırs bürürse bu sonunuz olur! Çünkü platiniumlar arabayı gerçekten de çok yavaşlatıyor ve sonra aldığınız bir yıldız için peşinize düşen yaya bir polis bile koşarak yanınıza gelip sizi yakalayabiliyor. Ne yazık ki görevi tamamladıgınızda topladığınız platin külçe sayısı 30'u geçse bile bu hiçbir yerde yazmıyor. O yüzden bir sürü toplayacağım diye hiç dert etmeyin.

Gökhan&Can"Bud"Işın
gokhab@level.com.tr

Gözümü araba bürüdü!

İşte GTA3'teki bütün arabaların tüm değerleri. Karşılaştırın, ona göre alın, paranız boşa gitmesin(!)

A = Ağırlık (kg)
B = Max. Hız (km/saat)
C = Hızlanma
D = Fren (ne kadar yüksekse, o kadar iyi)
E = Zarar Görme (ne kadar düşükse o kadar dayanıklı)
F = Para değeri

	A	B	C	D	E	F
LANDSTAL	1700	160	20	6.2	0.35	25000
IDAHO	1600	160	18	6.2	0.55	20000
STINGER	1000	200	30	11.0	1.0	35000
LINERUN	3800	120	18	8.0	0.13	35000
PEREN	1200	150	13	4.17	1.0	10000
SENTINEL	1400	165	24	10.17	0.8	35000
PATRIOT	2500	170	19	8.17	0.2	40000
FIRETRUK	6500	170	22	10.00	0.08	15000
TRASH	5500	110	7	3.17	0.1	5000
STRETCH	2200	180	10	10.0	0.05	40000
MANANA	1000	160	15	8.0	1.0	9000
INFERNUS	1600	240	25	11.0	0.9	95000
BLISTA	1000	170	20	7.0	0.8	20000
PONY	2600	160	15	6.0	0.45	20000
MULE	3500	140	12	4.5	0.3	22000
CHEETAH	1200	230	30	11.1	0.9	105000
AMBULAN	2600	190	24	7.0	0.25	10000
FBICAR	1500	190	24	10.0	0.3	18000
MOONBEAM	2000	150	15	5.5	0.75	16000
ESPERANT	1800	160	18	3.4	0.6	18000
TAXI	1450	180	18	8.1	0.7	20000
KURUMA	1500	180	17	7.17	0.8	18000
BOBCAT	2000	165	17	8.5	0.2	28000
MRWHOOP	1700	145	12	4.17	0.9	28000
BFINJECT	800	170	35	6.1	1.0	15000
POLICE	1600	200	28	11.1	0.3	25000
ENFORCER	4000	170	17	8.4	0.08	40000
SECURICA	7000	170	8	8.4	0.1	40000
BANSHEE	1400	200	33	11.1	0.7	45000
PREDATOR	2200	190	1.7	0.05	0.3	00000
BUS	5500	130	9	4.17	0.4	15000
RHINO	18000	80	8	8.17	0.01	110000
BARRACKS	10500	180	12	10.00	0.05	10000
TRAIN	25500	140	24	10.00	0.2	10000
HELI	25500	140	24	10.00	0.2	10000
DODO	2500	200	18	5.0	0.4	25000
COACH	9500	150	13	5.7	0.1	20000
CABBIE	1250	180	22	10.0	0.6	10000
STALLION	1800	160	23	8.17	0.8	18000
RUMPO	2000	160	18	5.5	0.6	26000
RCBANDIT	100	75	35	5.5	1.0	500
BELLYUP	2800	180	22	4.5	0.5	22000
MRWONGS	3500	180	28	4.5	0.22	28000
MAFIA	1700	200	24	10.0	0.65	35000
YARDIE	1800	160	22	8.20	0.45	30000
YAKUZA	1400	200	30	11.0	0.7	35000
DIABLOS	1500	180	30	8.1	0.65	45000
COLUMB	3200	175	22	15.0	0.15	50000
HOODS	2000	150	24	10.5	0.5	20000
AIRTRAIN	25500	140	24	10.00	0.2	10000
DEADDODO	25500	140	24	10.00	0.2	10000
SPEEDER	2200	190	2.4	0.04	0.35	90000
REEFER	5000	190	0.9	0.02	0.15	90000
PANLANT	2800	180	15	8.0	0.45	20000
FLATBED	8500	150	10	10.00	0.1	10000
YANKEE	4500	100	14	4.5	0.2	22000
BORGNINE	1900	190	27	15.0	0.15	10000

starwars 2. Bölüm

jediknight2

jedioutcast

Kyle Katarn'ın macerası sürüyor

Durun bakayım nerede kalmıştım? Kejim ve Artus'taki zorlu günlerimi anlatmıştım. Çevireyim günlüğümün tozlu sayfalarını. Hah, evet işte burası. Tekrar ışın kılıcıma kavuştuğum zamanların heyecanıyla karaladığım satırlar. Hadi devam edin bakalım gizli kalmış maceralarımı okumaya.

Yavin Temple

Bir kez daha Yavin'deydim işte. Eski defterleri kapatıp ışın kılıcıma ve Force yeteneklerime tekrar kavuşmalıydım. Luke'u bulmak için asansörleri kullanarak en üst kata çıktım ve Luke ile konuştum. Sınav alanına gitmek için bir kat aşağı indim, açıklık bölgeye çıktım ve oradaki duvarda gördüğüm küçük siyah delikten içeri girdim.

Yavin Trials

İlk kapıdan geçtiğimde Push gücünün beni beklediğini gördüm. İlk bilmeceyi çözmek için duvarlarda ters duran resimleri Push ile çevirdim ve yerdeki şekilleri iterek duvardakilerle eşleştirdim. İlerledim ve Pull gücünü aldım. Duvarlardaki taşları teker teker çektim ve üstlerinden ilerleyerek bu sınavı da bitirdim. Yine de yolun devamındaki taşları da çekince bunların gizli bir bölgeye gittiğini fark ettim. Kapıdan geçtim ve Speed gücünü aldım. Burada yerdeki taşa bastığımda kapıların tek tek açıldığını gördüm, Speed gücümü kullanıp kapılar kapanmadan geçmeyi başardım. Sırada Jump gücü vardı. Sütunların üzerine zıplayarak tepeye ulaştım ve gargoyle kafaları üzerinde Pull kullandım. Böylece dört kafadan da sular akmaya başladı. Speed kullanarak buradaki kapıdan da geçmeyi başardım. Duvardaki çatlağı Push ile kırdım ve duvarlardaki ufak kare taşları iterek en yukarıya kadar ulaştım. Yine buradaki yer düğmesine bastığım gibi Speed kullandım ve son açıklıktan da geçtim. Daha önce kılıcımın bir kafes içinde olduğunu ve kafesin de bir sütunla beraber yukarı çıktığını görmüştüm. İşte o sütun karşımdaydı. Önce sütunun dibindeki parçaları Push ile ittim ve kafesin önüme gelmesini sağladım. Yan taraftta gördüğüm platformun üzerine çıktığımda platform inerken kafesin kalktığını gördüm. Tekrar platforma çıktım ve indiği anda Speed kullanarak kılıca doğru koşmaya başladım. Kafes kapanıyordu ve ben yetişemeyecektim. Son bir gayretle Pull kullandım ve işte kılıcım elimdeydi! Hemen yan taraftaki zincirlere kılıcımı fırlatarak ağırlıkları düşürdüm ve açılan kapıdan içeri girdim.

Nar Shaddaa Streets

İlk görev bölgem olan Nar Shaddaa'ya ulaştığımda her ne kadar bir süre silahlarımı gizli tutmam gerekse de içimde kılıcıma çok iş düşeceğine dair bir his vardı. Sol taraftaki bara girdim ve barmenle konuşmaya başladım. Barmeni neden gözümün tutmadığını hemen anladım. Barın kalkanlarını indirdiği anda her taraftan üzerime ateşler yağmaya başladı. Neyse ki kılıcımla tüm ateşleri karşılayabiliyordum. Etraftaki tüm pislikleri tek tek kılıçtan geçirdim, etraf kesilmiş vücut parçalarından geçilmiyordu.

Not: Günlüğümün bu sayfasının köşesine bir ipucu karalamışım. Eğer ışın kılıcınızın gerçek bir lazer gibi iş görmesini istiyorsanız (rakibin neresine vurursanız orasını kopartıyorsunuz) oyun konsolunu açın ve önce "helpusobi 1", sonra da "g_saberrealisticcombat 1" yazın. Böylece özellikle düellolarınız çok gerçekçi olacak.

Merdivenlerden yukarı çıktım ve ofisteki masanın üzerindeki düğmeye bastım. Bu, barın kalkanını aşağı indirmişti. Bara girdim ve oradaki düğmeye basarak dış kapıyı açtım. Dış kapının bir kat üstünde, aynı hizadaki kapıdan çıktım. Binaların etraflarındaki çıkıntılardan ilerlemeye başladım. Bu sırada etrafta tek tük de olsa

öldürmem gereken elemanlarla karşılaşıyordum. Yoldan ilerleyince içinde asansör olan bir odaya girdim. Asansörle beraber inen iki düşmanı öldürdükten sonra yukarı çıktım. Duvardaki delikten geçerek kalan düşmanları da öldürdüm. Asansörlü odaya döndüm ve oradaki sandığı Push ile ittim. Yine dışarıdan ilerledim ve aşağıda camla kaplı binayı görünce durdum. İyi bir atlamayla camın üzerine düşebileceğimi biliyordum ve bunu başardım. İçeri girdim ve düğmeye basarak dışarıdaki köprüyü uzattım. Köprüden geçtikten sonra yerdeki kırmızılı sandığı düğmenin üzerine çekerek asansörün gelmesini sağladım. Asansörün üzerine çıkıp sandığı ittiğimde yukarı kata ulaşmıştım. Önüme çıkan herkesi öldürerek üst kata ulaştım. Yolun sonundaki düğmeye bastığımda hemen arkamdaki rampa alçaldı. Rampadan çıkıp uzaktaki keskin nişancıları vurdum. Biraz daha ilerlediğimde camdan yapılmış tavanların bulunduğu yere geldim. Buradaki asansörü kullanarak aşağı indim. Gördüğüm boş hoverkraftın içine atladım, oradan da asansöre atlayarak yukarı çıktım. Köprünün üzerindeki bombayı uzaktan patlatarak köprüden geçtim. Duvarın yanındaki varili vurunca bir delik açıldı, oradan geçip boruları patlatarak elektriği kestim. Önceki kısımdaki köprü üzerinde Pull kullanarak köprüyü açtım ve yola devam ettim.

R5 robotunun yanındaki panele basarak vinci atlayabileceğim uzaklığa getirdim. O vincin üzerindeyken bir yandakini Pull ile çektim ve onun üzerine zıpladım. Oradan da çöp aracına zıpladım. Araç ilerlerken kırmızı düğmelere Push ile basarak önceki kapıları es geçmesini sağladım ve bu bölümün de sonuna ulaştım.

Nar Shaddaa Hideout

Hemen soldaki boruların üzerine zıpladım ve kapıdan geçerek sola döndüm. Bu duvarı takip edince bir kapıya ulaştım. Sandığı patlatarak açılan delikten ilerleyerek etrafı temizleyip enerjimi doldurdum. Önceki odaya döndüm ve parçalanabilir sandıklardan ikisini yok ederek ortaya çıkan panele bastım. Tekrar ana odaya döndüm ve çöp öğütücülerden birisinin borusunun açıkta olduğunu fark ettim. Bunun içine girdiğimde ileride ezici bir mekanizma bulunduğunu gördüm. Ezici yukarı kalktığında hemen koşarak karşıdaki kapıdan geçtim. Sağ taraftaki kapıyı kullandığımda kendimi birçok kutunun bulunduğu bir odada buldum. Zıplama zamanı diye düşünerek kutuların üzerine zıplamaya başladım. Önce aşağı, sonra da yukarı doğru gittiğimde ileride Pull ile çekebileceğim bir kırmızı kutu gördüm. Onu çekip üzerine bulunduğu platforma çıktım ve ilerideki kapıdan içeri girdim.

Koridorun sonundan sola döndüğümde yolu kapayan çöp arabalarından birini gördüm. Pull ile onun yerini değiştirdikten sonra geldiğim yerden geri dönerek çöp öğütücülerinin olduğu yere geldim. Buraya ilk geldiğim yerin sağındaki kapıdan geçtim ve kapalı odaya ulaştığımda duvara bitişik olan kırmızı sandığı çektim. Arkasında açılan boşluktan çömelerek ilerlemeye başladım. İleride bir çöp arabası daha gördüm. Az önce itmiş olduğum araba sayesinde burada geçebileceğim bir boşluk açabilecektim artık. Bu arabayı da itip açılan yoldan ilerledim. Kırmızı palete pek basmamaya dikkat ederek camlı odanın içindeki düğmeye Push uyguladım. İleride duvarın sağ tarafındaki ızgarayı kırdım ve içeride çömelerek ilerlemek zorunda kaldım. Aşağı patlayabilecek sandığı görünce hemen ateş ettim. Rampaya geri döndüm ve aşağıdaki odaya atladım. Kapının üzerindeki kilidi kılıcımla yok ettikten sonra temin patlattığım sandığın açtığı delikten geçerek hapis bölümüne ulaştım. Burada beni eski dostum Lando bekliyordu ve bana ilerlemem için gereken şifreyi söyledi. Tekrar yukarıya doğru ilerledim ve yolun sonundaki kapıdan çıkarak kendimi çöp öğütücülerin bulunduğu odanın yukarısında buldum. Bu bölgenin sonundaki odaya girdiğimde bir robot göz bana şifreyi sordu, neyse ki bunu Lando'dan öğrenmiştim yoksa altımda açılacak tuzak kapısından aşağı düşecektim.

İleride gördüğüm ızgara beni düşmanlardan uzak tutan son engeldi. Onu parçaladım ve önüme geleni biçmeye başladım. Burada yavaş ilerlemeye dikkat ediyordum çünkü öncelikle gördüğüm taretleri vurmam gerekiyordu. Kırık camın içindeki düğme üzerinde Push kullandım ve kendimi Reelo'nun arenasında buldum. İlk olarak tepedeki taretleri teker teker vurdum. Bunlar bittiği anda açılan kapıdan Bowcaster'lı elemanlar saldırdı. Onları da öldürdüğüm anda iki kapı daha açıldı ve en tehlikeli düşmanlar olan Rodain'ler girdi içeri. Ben de lazerlere hedef olmamak için açılan kapılardan birinden içeri girdim ve köşeyi dönüp beklemeye başladım. Yaklaşan birinin sesini duyduğum anda kılıcımı boşluğa fırlatıyordum ve kılıcım havadayken gelen Rodain ile karşılaşıyordu. Kolay bir katliamdı yani. Etraf sakinleşince merdivenlerden çıktım ve Reelo'nun masasındaki düğmeye basarak gizli kapıyı açtım. Kırmızı tüpten aşağı kaydım ve merdivenlerin altındaki düğmeye Push ile basarak bir gizli bölge daha buldum. Kapıdan geçerek Lando ile buluştum ve asansöre binerek burayı terk ettim.

Nar Shaddaa Starpad

İlerideki asansörden yukarı Lando ile birlikte çıktıktan sonra aramızda kısa bir konuşma geçti, yine görev bana kalmıştı.





Sağ taraftaki asansörle aşağı indim. Kapının üzerindeki kilidi kırıp yoluma devam ettim. Girdiğim oda kapkaranlıktı, ama benim bu iş için özel üretilmiş gözlüklerim vardı elbette. Hemen Light Goggle gözlüklerimi taktım (eğer gözlüklere hangi tuşla ulaşacağınızı bilmiyorsanız, kontrollere bir bakıverin). Atladım, eğildim, bu arada bir düşman bile öldürdüm ve karanlık bölgeden çıktım. Dışarı çıkınca sola doğru yürümeye başladım, ta ki Lando bana taretlerle ilgili bir mesaj gönderene kadar. Uzaklığımı koruyarak taretleri havaya uçurdum. Taretlerin arkasındaki odaya girdim ve içeriyi temizleyip karşı kapıdan çıktım. Bulunduğum yerden rahatça taretlerin üzerine zıplayabileceğimi fark ettim. Taretlerin üzerinden kontrol odasına geçtim ve hangar kapısını açtım. Kontrol panelinin tam üstündeki camı kırıp yukarıya zıpladığımda gizli bir bölge bulduğumu gördüm. Artık kapısı açık olduğuna göre hangara gidebilirdim.

Hangarda Lando ile buluştum ama büyük bir sorunumuz vardı. Açılan kapılardan askerler geliyordu ve benim Lando'yu korumam şarttı. Hemen zamanı yavaşlattım ve Lando'ya zarar vermelerini engellemek için kılıcımla etrafa korku salmaya başladım. Sahip olduğum tüm yetenekleri



kullanarak etrafı düşmanlardan temizledim. Artık gemiye binmiştik ama sorunlar bitmek bilmiyordu. Sırada gemiye yakıt doldurmak vardı.

Gemiye giren mavi ve kırmızı boruları incelediğimde yakıt doldurmak için kullanmam gereken şifreleri bir nebze anlamıştım. Hangardan dışarı çıktım ve devasa fule tankının bulunduğu yere doğru gittim. Üzerinde bir sürü boru bulunan kocaman silindir tankı nasıl ıskalayabilirdim ki? Üzerine çıktım ve kırmızı şifre olarak gri işareti, mavi şifre olarak da sarı işareti girdim. Artık yakıt sorunu çözülmüştü ama geminin çıkması için hangarın üst kapaklarını da açmak gerekiyordu.

Bunun için hangara geri döndüm ve hangarın kenar duvarlarını takip ederek biri açıkta yerde, biri de kırmızı bir sandığın arkasında bulunan iki tane ızgara buldum. Bu ızgaralardan geçerek ulaştığım odalardaki beşer bilgisayarı da çalıştırdığımda üst kapaklar açılmıştı. Hemen gemiye geri döndüm. Artık halletmemiz gereken tek bir sorun kalmıştı, bu sefer Reelo'yu elimden kaçırmayacağım dair kendime söz vermiştim. Kokpitin sol tarafında bulunan düğmeye bastım ve silahın kontrolünü aldım. İlk olarak Reelo'yu, sonra da kalan askerleri öldürdüm. Ve işte sonunda yola çıkmıştık.

Bespin Undercity

Sağa doğru ilerledim ve gördüğüm ızgaralardan birini kırıp kenara çekildim. Bunu yapmamış olsaydım içerideki platform inerken ortaya çıkan hava akımı yüzünden aşağı uçup ölmüş olacaktım. Platform indiğinde içeri girdim ve platform yukarı çıkarken gördüğüm düşmanlar üzerinde Pull ve Push kullandım. Aşağı düşenleri seyretmek çok eğlenceliydi. En yukarıya ulaştığımda önümdeki kapıdan geçerek sağa doğru gittim ve düşmanları öldürerek kapıdan geçtim. Burada odanın ortasında ateşli bir fırın olduğunu gördüm. Yan taraftaki odada bulunan Ug üzerinde Mind Trick kullanarak fırının kapısını açmasını sağladım, sonra da zamanı yavaşlatarak alevler kesildiği anda içeriye dalıp karşıya geçtim. Düğmeye basıp asansörle yukarı çıktım. Buradaki kapıdan girince kendimi çok ilginç bir bölgede buldum. Burası birkaç kattan oluşan bir bölgeydi ve her bir katta çember şeklinde yürünecek bölüm bulunuyordu. Ancak bu bölümlere ayak bastığım anda elektriğe çarpılıyordum. Katlardaki asansörlere ulaşmanın başka bir yolu olmalı diye düşünürken, karşıdaki asansör indiği anda ortadaki boş bölgede kırmızı bir enerji alanı oluştuğunu fark ettim. Hemen zamanı yavaşlattım ve kendimi boşluktaki enerji alanının üzerine bıraktım. Tahminim doğruydu, bu alan üzerinden yürüyebiliyordum. Asansöre ulaşmıştım. Artık tek yapmam gereken aynı işlemi her katta tekrarlamak, bu sırada da ulaştığım her katta görebildiğim düşmanları öldürmekti.

En üste ulaştığımda sol tarafa doğru yöneldim. Kapıdan girip düğmeye bastım ve asansörün üzerine çıktım. Yine üste ulaşınca önce etrafı temizledim, sonra da sol taraftaki havalandırma kapağını kılıcımla kırdım. Buradan içeri dolan hava akımına kendimi kaptırdım ve bu şekilde akımdan akıma geçerek en yukarıya kadar ulaştım. Yukarıda beni büyük bir sürpriz bekliyordu: bir Reborn. Her ne kadar ışın kılıcı kullanma konusunda yanıma yaklaşamasa da, onu görünce şaşırdığımı itiraf etmeliyim. Kısa bir dalaşmanın ardından onu aşağı atarak kurtuldum. Yine akımı kullanarak karşıya geçtim ve kapının arkasındaki elemanları öldürdüm. Sürekli ilerleyerek Carbonite kısmına ulaştım ve burada bir düello daha yapmak zorunda kaldım. Yan tarafta bir bölmenin arkasında R5 robotunu görünce hemen düğmeye basarak onu serbest bıraktım ve onu asansöre kadar takip ettim.

Bespin Streets

Sol taraftaki açık kapıya doğru atladım ve kapıyı açtım. Mayınları temizledikten sonra düğmeye basarak asansörü R5'ın üzerine çıkabilmesi için indirdim. Bundan sonra olanlar benim gibi eğitimli bir Jedi'ı bile zorlamıştı. Asansör yukarı çıkarken hemen ben de atladım ve R5 kapıyı açar açmaz Pull kullanarak onu geri çektim. Vakit kaybetmeden R5 ile kapı arasına girivermiştim. Hemen nedenini açıklayayım. Bu açılan kapıdan geçilen koridor Trip mayını doluydu. R5 bunları yok edemeyeceğinden dümdüz ilerleyecek ve bir sürü mayını patlatarak zarar görecek, hatta yok olacaktı. Eğer bu olursa göreve devam etmemin imkanı yoktu. Bu yetmiyormuş gibi sağ taraftaki platform üzerine sıra sıra düşman askerleri vardı. Yani mayınları mı temizleyeyim, onları mı öldüreyim diye sürekli karar vermem gerekecekti. R5'ın önüne geçtiğimde koridora çıkıp başıboş ilerlemesini engellemiş oldum. Hemen Disruptor silahımı elime alıp vurabildiğim kadar mayını vurdum, sonra da zamanı yavaşlatıp koridora çıktım ve sağ taraftaki düşmanları elimden geldiğince çabuk biçimde etkisiz hale getirmeye çalıştım. Bunu yaparken kesinlikle sağa veya sola gitmemem gerekiyordu, çünkü o zaman R5 beni geçip yola devam edebilirdi. Tüm tehlikeleri atlattıktan sonra artık R5 için bir sorun olmayacağını düşünüp beni geçmesine izin verdim.

R5 karşı kapıyı açınca içeri girdim ve etrafı temizledim. R5 dinlenmek üzere bir kapıyı açınca hemen içeri girdim ve kendimi gizli bir bölgede buldum. Buradan çıkıp bir sonraki kısma doğru yola çıktım. Her zamanki gibi ilerledim ve üzerinde kilit bulunan kapıyı kılıcımla açtım. Kısa bir düellonun ardından ilerleyerek Bespin askerleriyle karşılaştım. Bunlar bana yardımcı olacak askerlerdi. Caddelerde ilerleyerek Bespin askerlerinin de yardımıyla tüm düşmanları temizledim. Özellikle üst katlardaki keskin nişancılara ayrı bir önem gösterdim. Tarete ulaştığımda kalan düşmanları öldürmem iyice kolay olmuştu. Bir sonraki bölgede asansöre binerek üst kata çıktım ve yoluma buradan devam ettim. Eninde sonunda üzerinde kilit olan bir kapıya gelmiştim, kilidi kırarak birkaç Bespin'i daha serbest bıraktım. Diğer kapıya gittim, önce bir asansörle aşağı, sonra da diğer asansörle yukarı çıktım. İçerideki düğmeye bastıktan sonra dışarı çıktım ve açılmış olan kapılara yöneldim. İlk defa iki

Reborn ile birden düello yapmak zorunda kaldım. Yine de beni zorlamaktan çok uzaktaydılar. Asansöre bindim ve köprüye doğru ilerlemeye başladım. Jedi hislerim bana burada çok dikkatli olmam gerektiğini söylüyordu. Köprüde tek tek adım atmaya başladım ve bir anda ortaya birçok mayın ve düşman çıktı. Hemen geriye takla atıp köprüden uzaklaştım ve mesafemi koruyup tüm tehlikelerden kurtuldum.

Tekrar binaya girip kapılardan ilerlemeye başladım. Önüme çıkan Storm'ları öldürdükten sonra asansörle yukarı çıktım. Dışarıda beni iki Officer ve bir Reborn bekliyordu. Hepsini öldürüp yerdeki anahtarı aldım. Bir önceki odadaki kilitli kapıyı açtım ve yoluma devam ettim.



Bespin Platform

Daha yolun başında bir Reborn'u öldürmek zorunda kaldım. İlerideki kapıdan girince kendimi tonlarca düşmanın ve mayının ortasında buldum. Hepsini temizledikten sonra sol taraftaki kapıdan geçtim ve Droid'leri kılıcımı fırlatarak yok ettim. Ben ilerlemeye, kılıcım da kesmeye devam etti ve kendimi merdivenli bir odada buldum. Merdivenlerin altındaki karanlık köşede bir gizli bölge vardı. Yukarıdaki odadaki elemanı öldürüp anahtarını aldım. Geriye döndüm ve yuvarlak odadaki asansöre bindim. Storm'ları ve Droid'leri öldürdükten sonra kilitli kapıda anahtarı kullandım ve içinden çıkan Reborn ile kapıştım. İçerideki Storm'ları da öldürdükten sonra düğmeye basarak kapıları açtım. Tekrar ortadaki odaya döndüm ve orada az önce açılan kapılardan gelmiş olan Storm'ların beni beklediğini gördüm. Az sonra hiç buraya gelmemiş olmayı dilemelerini sağlamıştım. Sol tarafa doğru yöneldim ve ikili yol ayrımından sola doğru devam ettim. Koridorun sonundaki kapıdan çıktım ve Tavion ile karşılaştım.

Tavion daha önce karşılaştıklarımdan düşmanlardan çok daha kuvvetliydi. Onunla dövüşürken yakın kalmaya özen gösterdim çünkü uzakta olduğum zaman Lightning gücünü kullanıyordu. Bana saldırdığı anlarda Pull ve Push kullanarak gardını düşürüyor ve saldırıyordum. Bir ara sağlığımın azaldığını fark ettim ama neyse ki alt katta Bacta tankları vardı. Uzun süren bir düellonun ardından Tavion'dan kurtulmayı başardım. Artık Bespin'de yapacak bir şeyim kalmamıştı.

Cairn Bay

İlk olarak geleneksel temizliğimi yaptıktan sonra soldaki kapıdan geçip hemen sağa döndüm. Kapıdan geçtim ve ilerleyerek Luke ile buluştum. Bize saldıran Reborn'ları öldürdükten sonra ben sağa doğru yoluma devam ettim. Girdiğim odadaki iki güç düğmesine de bastım, ardından kontrol panelini kullanınca hangarın kapısı açıldı ve Storm'lar uzay boşluğuna uçuverdiler. Kargo kısmına geri döndüm ve önünde kan lekeleri olan kapıdan girdim. Rampadan yükseldim ve hangara girdim. En ileride, soldaki asansörü kullandım. Ulaştığım kontrol odasında sol taraftaki paneli birkaç kez kullanarak en sağdaki ışığın yanmasını sağladım. Sağ taraftaki panele basınca, önceki ışığın temsil ettiği kargo kapısı açıldı. Hemen asansörle aşağı indim ve açılan kapılardan geçtim.

Uzay gemisinin üzerine, oradan da üst platforma zıpladım. Izgarayı kırıp içeri girdim ve sağa doğru yürümeye başladım. Yerdeki güç alanlarını buldukça düğmelere basıp bir alt kata indim, bu şekilde devam ederek altında ızgara olan güç alanına ulaştım. İleride sola doğru gidince alt kata inebileceğim bir delik buldum ve kontrol panelindeki düğmeyi kullandım. İçerideki Storm'ları temizleyip soldaki kapıdan ilerledim. Bu odadaki iki kontrol panelini de kullandıktan sonra açık kapıdan geçerek asansör boşluğuna girdim. Izgarayı kırıp içine girdim. Burada yapmam gereken asansörün üstüne binmem ve kenarlardaki delikleri gördükçe buralara zıplamaktı. Bu şekilde asansörden asansöre ilerledim ve en sonunda bozuk asansöre ulaştım. Asansörün üst kısmı kırık olduğundan içeri girebilmiştim.

Cairn Assembly

Bir süre asansörde bekleyip gördüğüm düşmanlar üzerinde Force yeteneklerimi kullandım. Köşeyi dönüp taretleri vurduktan sonra Officer'a Mind Trick ile kapıyı açtırdım. Asansörün diğer yanında bulunan kapıdan gemi toplama bölümüne girdim. Yapıdan yukarı doğru tırmandım ve ızgarayı kırarak içerideki makineyi bozdum. Hem Lander, hem de büyük kapılar parçalanmıştı. Parçalanan kapıdan geçtim ve ilerleyerek elektrikli yere sahip olan odaya ulaştım. Sandıkların üzerinden zıplayarak Lander'in içine ulaştım. Asansörle yukarı çıktım ve pencereye tırmandım. Buradan yerdeki elektriği kestikten sonra aşağı indim ve büyük kapılardan bir başka depo bölgesine geçtim.

Reborn'u öldürüp sonraki kapılardan geçince sandıklardan iki tane Attack Droid üzerime saldırdı. Neyse ki hemen sol tarafta bir DEMP silahı bulmuştum, bu sayede Droid'leri rahatça yok edebildim. Kapıdan geçtim ve asansörle ulaştığım yerdeki tüm askerleri öldürdüm. Paneli kullandıktan sonra geri dönerek iki Reborn ile dövüştüm ve sola gittiğimde de kendimi bir AT-ST ile karşı karşıya buldum. Her ne kadar onu da DEMP ile biraz uğraşarak yok edebileceğimi bilsem de, hemen onun geldiği kapıdan koşarak geçtim ve merdivenlere ulaştım. Merdivenlerin arkasına saklanıp AT-ST'yi DEMP bombardımanına tutmak daha çok işime gelmişti. Merdivenin arkasındaki dar alandan ilerledim ve yerdeki deliği bulup içine atladım.

Cairn Reactor

Bir süre Speed gücümü kullanarak lazerli bölgeleri geçmek zorunda kaldım. Lazerlerle kovalamaca oyunumuz bittiğinde kendimi altlı üstlü üçer lazerin bulunduğu bir yerde buldum. Sol taraftaki reaktörlerin mor kısımlarını patlattım ve açılan delikten ilerledim. Yine dört dikey lazerli bir yere ulaşmıştım. Koridorlardan birine çıktım ve yine Speed yardımıyla lazerlere yakalanmadan ilerledim. Ulaştığım yerlerden birinde bulduğum düğmeye bastığımda dörtlü lazer kulesini etkisiz hale getirmiştim. Geldiğim yoldan dönerken önüme bir Reborn çıkıverdi. Onu öldürüp geldiği deli-



ğe tırmandım ve lazerlerden sakınarak silindir şeklindeki reaktör çekirdeğine ulaştım. Bundan sonra yaptıklarım oldukça lineer biçimde gerçekleşti. Reaktörün sağ veya sol yanındaki platformlara ve borulara zıplayarak geniş odalar boyunca ilerledim. Neyse ki gidebileceğim tek bir yön vardı ve yolu bulmam hiç de zor olmadı.

Sağ tarafta platformlar olan odaya geldiğimde önce öndeki kontrol panelini kullandım. Bundan sonra sağ taraftaki uçan platformun üzerine çıktım ve yolculuğa başladık. Ne yazık ki daha yolun yarısına bile gelmeden platform zarar gördü ve aşağı çakılmadan hemen önce yandaki platformlardan birine zıplamayı başardım. İşin kötüsü karşı tarafta iki tane Rocket Trooper vardı ve bir an önce onları öldüremezsem beni bu zorlukla durduğum platformların üzerinde keklik gibi avlayacaklardı. Hemen bir gerideki platforma zıpladım ve Disruptor silahımla onları vurmaya başladım, bu sırada attıkları füzelerden hafifçe sağ sol yaparak kurtuluyordum. İkisi de öldüğünde kalan platformları da zıplayarak geçtim.

Asansörle yukarı çıktım ve binanın içine girdim. Buradaki geniş platformu kullanarak üste ulaştım ve buradaki kontrol panelini kullandım. Asansörleri kullanarak içinde bir Imperial bulunan odaya ulaştım. Onu öldürüp üzerinden anahtarını aldım ve kilitli kapıyı açarak yoluma devam ettim.

Cairn Dock

Soldaki odada cephaneleri topladıktan sonra, diğer kapıdan girdim ve bir anda karşımda Shadow Trooper'ları buldum. Bu iki yeni düşman özel giysilere sahiptiler ve karşılaştığım diğer ışın kılıçlı elemanlardan çok daha zorluydular. Onları öldürdüğümde geride Force Crystal bıraktıklarını fark ettim. Bunlarla Force göstergemi doldurabiliyordum. İlerideki kapıdan geçip Security anahtarını aldım ve ilk odaya dönüp oradaki kapıyı açtım. Buradan sonra işleri kolaylaştırmak için bir süre sessiz davranıp düşmana görünmemeliydim.

Öncelikle ışın kılıcımı kaldırdım ve asansörle aşağı indim. Buralarda koşmak yerine yürümeyi tercih ediyordum. Sağa doğru çömelerek gittim, yolun sonundaki asansörle yukarı çıktım ve pencerenin sağındaki çıkıntıya zıpladım. Burada duvarda ufak bir delik gözüme çarpmıştı. Buradan ilerleyip reaktör çekirdeğini kapattım. Dışarı çıktım ve asansörle indim. Reaktör sürekli kapalı kalmayacağından acele etmeliydim, hemen Speed kullandım ve yoluma devam ettim.

Yerde geniş bir delik gördüğümde bunun büyük bir asansör olduğunu anlamıştım. Bu asansörle birlikte gelen Storm'ları hakladıktan sonra Officer'dan anahtarı aldım ve asansörü kullanarak küçük kontrol odasına ulaştım. Buradaki paneli kullandığımda aşağıdaki Trooper'ların bulunduğu platformu hareket ettirebilmiştim. Aşağı indim ve diğer asansöre bindim. Böylece başka bir kapının önüne gelmiştim.

Elektrik kaçaklarından sakınıp ilerlemeye başladım, burada askerlerin beni fark edip alarma basmalarına mutlaka engel olmalıydım. Beni görseler bile alarma ulaşamadan ölmüş olmaları gerekiyordu. Yandaki borulara atlayarak elektrikten kurtuldum ve devam ettim. Yandaki oda tamamen asker dolu olduğundan gizliliğimi sağlayacak bir çözüm bulmam gerekiyordu. Odanın dışındaki lambaya, oradan çıkıntıya atladım ve çömelerek o odaya bakan bir balkona ulaştım. Mavi paneli kullanınca aşağıdaki ışıklar söndü. Hemen odaya atladım ve karşı taraftaki kapıya kadar düşmanlar arasında slalom yaparak ilerledim. Kapı arkamdan kapandığında ışın kılıcımı elime almam gerektiğini hissettim. Hemen önümdeki kapının ardında bir Reborn ve iki Officer beni bekliyordu. Officer'ları alarma ulaşamadan öldürdükten sonra Reborn'u da hallettim. Asansörü kullanarak Doomgiver'ın köprüsüne ulaştım.

Doomgiver Communications

Karşılama komitesiyle kaynaştıktan sonra aşağı inen bir asansör buldum. Buradaki panele basarak kapıyı açtım ve yine asansörle aşağı indim. Sol tarafta bulduğum ızgarayı kırıp yukarı zıpladım ve Droid'leri yok ettim. Izgaradan çıktım ve Officer'dan anahtarını alıp kapıyı açtım. R5 ünitelerinin bulunduğu odadaki kontrol panelini kullanarak birinin yönetimini aldım. Onu kapıdan ve soldaki mavi enerji alanından geçirdim ve kapıyı açmasını sağladım. Açılan kapıya gittim ve oradaki asansörle aşağı indim.

Ortamın güvenliğini sağladıktan sonra odanın ortasındaki camı kırıp aşağı atladım. Koridorun sonundaki asansörle yukarı çıktım ve kontrol panelini kullanarak tramvayları çalıştırdım. Birisinin içine atlayıp yola devam ettim. Askerleri öldürüp Officer'ın anahtarıyla kapıyı açtım ve Communication kumanda merkezine ulaşıp bilgisayarın şifre kodunu öğrendim. Yandaki asansör ile alt kata, bilgisayarların göbeğine indim. Bu bölgede üç kat bulunuyordu ve her katta bir rengi temsil eden bilgisayarlar vardı. Tüm bilgisayarları tek tek gezerek şifre koduyla aynı olan üç tanesini buldum ve bu bilgisayarları kullandım. Üçünü de kullanınca tekrar yukarı çıktım ve ana bilgisayar odasındaki panelleri çalıştırdım. İletişim merkezindeki panel açılınca onun sayesinde benden beklenen bağlantıyı sağladım. Tekrar ana bilgisayar odasına gittim ve mavi bilgisayarın yanındaki kapıdan geçtim.

Doomgiver Detention

Koridordan ilerledim ve düşman grubu üzerinde Mind Trick kullanarak birbirlerine girmelerini sağladım. İlerleyerek geniş hangara ulaştım. Mavi paneller hangarların uzaya açılmalarını, diğer kollar ise asansörlerin çalışmasını sağlıyordu. Mavi düğmelere iki kez basmaya özen gösterdim ki ben de uzaya uçup patlamayayım :)

İlk hangara girdim ve asansörle aşağı indim. Droid'leri temizleyip açıklığa ulaştım ve taretleri yok ettim. Asansörle yukarı çıktım ve paneli kullanarak aşağıdaki koridoru açtım. Hemen bu açtığım kısma gittim ve asansörle ikinci hangara ulaştım. Sonunda kilitli kapı olan çıkmaz yol bittiğinde borulara zıpladım ve havalandırma



boşluğundan ilerleyerek kumanda odasına girdim. Etrafı temizleyip anahtarları topladıktan sonra kilitli kapıyı açtım. Koridordan geçerek hangara ulaştım, Reborn'ları öldürdüm ve üst köşedeki odaya girerek Officer üzerinde Mind Trick kullandım. Ve işte en sonunda tekrar Jan'a kavuşmuştum. Benim için zor günler geride kalmış, düşünebildiğim tek şey bunu Desann'a ödetmek olmuştu. Artık tek yapmam gereken bu gemiden kurtulmaktı.

Jan'la beraber ilerlemeye başladık ve birlikte düğmeleri kullanıp kapıları açarak hangara geri döndük. Karşı taraftaki kilitli kapı, artık kilitli değildi.

Doomgiver Shield

Kapıdan geçip geniş silindir odaya daldım. Beni karşılamak için orada bulunan askerlere teşekkürlerimi sunduktan sonra soldaki kapılardan birinden içeri girdim. Buradaki Walker'ları temizledikten sonra merdivenlerden çıkıp kontrol odasına girdim ve paneli kullanarak dışarıdaki merkez yapıya giden borulardan birinin uzamasını sağladım. Dışarı çıkıp borudan geçtim ve yapıya girdim. İçerideki Officer'ı öldürüp anahtarını aldıktan sonra borudan geri döndüm ve Trooper'ların çıktığı kapıdan girdim. Sağa doğru gidince kilitli bir kapı buldum ve onu açarak kontrol panelini kullandım. Merkez yapıya döndüm ve açılmış olan havalandırma kapaklarından üst sol taraftakinden içeri girdim. Zaten diğerlerine girince yol kapanıyordu.

Borunun sonuna geldiğimde yukarıdaki kapakta Push kullandım ve odaya çıktım. Asansörle yukarı çıktım ve yukarı doğru zıplamaya başladım. Buradaki kapıdan geçtim, pencereyi kırdım ve girdiğim odada iki Reborn ile kapıştım. Yandaki koridordaki asansörle yukarı çıktım ve Walker'ları patlattım. En sonunda kalkan odasına ulaşmıştım. Jeneratöre giden güç kaynaklarını bulmam hiç de zor olmadı, bunların üzerindeki Y şeklindeki sigortaları vurduktan sonra kılıcımla kaynakları patlattım. Dördü de patladığında sürpriz konuğumla karşılaştım: Amiral Fyarr.

İçine girdiği giysi ile her ne kadar gözüme komik görünse de, çok güçlü olduğunu anlamam uzun sürmedi. Etrafındaki kalkanı aşmanın bir yolunu bulamazsam, kılıcımla hiçbir şey yapamayacağımı biliyordum. Hemen yukarıdaki sütunlardan birinin üzerine zıpladım ve uygun bir açı yakalayarak Flechette silahımın ikinci atışını kullanarak üzerine bomba yağdırmaya başladım. Kısa süre sonra kalkanı düştü ve ben hemen Speed kullanarak onun yanına giderek kılıcımı konuşturmaya başladım. Burada çok hızlı olmam gerekiyordu, çünkü kalkanı düşmüşken onu öldüremezsem kalkanı tekrar şarj olacak ve ben zayıflamış olan Fyarr üzerinde aynı şeyleri tekrarlamak zorunda kalacaktım. Neyse ki buna gerek kalmadan öldürmeyi başardım.

Kalkan jeneratörünü yok etmem garip bir şekilde yerçekimini etkilemişti ve yere ayak basamıyordum. Havada zorlukla ilerleyerek geldiğim yoldan geri dönmeye başladım. Yolda bir sürü yerde elektrik ve alevlerle karşılaştım ama Speed kullanarak bunlardan fazla zarar görmeden kurtulmayı başardım. Tekrar silindirik odaya ulaştığımda (bundan hemen önce yolumu metal levhalar kapatmıştı çünkü) sağdaki kapılardan birinden içeri girdim ve tekrar yerçekimli ortama ulaştığımı fark ettim. Açık kapıdan geçerek kaçış poduna bindim ve gemiden ayrıldım.

Yavin Swamp

Kendimi pek de karışık olmayan bir bataklıkta bulduğum zaman tek düşündüğüm sürekli olarak ilerlemek ve bu sırada karşıma çıkan askerleri öldürmekti. Kaybolabileceğim veya takılabileceğim bir yerlerle karşılaşacağımı sanmıyordum. Biraz ilerleyince yere çakılmış bir Lander gördüm. Bunun hemen yakınında kayalarda ufak bir şelale fark ettim. Suyun içine dalınca bir geçiş olduğunu fark ettim ve kendimi mağaramsı bir yerde buldum. İlerlemeye devam ettim ve Massasi Temple'ın dış duvarlarına ulaştım. Duvarda gördüğüm delik beni çağırıyordu sanki. Bu delikten geçerek tekrar dış alana çıktım ve dost askerlere mümkün olduğunca yardım ettim. Bir yerde yol üçe ayrılıyordu. Önümdeki ve sağımdaki yollar ileride birleşiyor, soldaki ise yine bir çatışmanın göbeğine gidiyordu. Yakındaki Lander'a doğru ilerleyip, içine girdim.

Yavin Canyon

Hemen yan tarafta bir AT-ST gördüğümde aklıma çok parlak bir fikir geldi: bütün kanyonu bu canavarı kullanarak geçebilirdim. Hemen AT-ST'nin kumanda kısmına çıktım ve bu dev yığını hareket ettirmeye başladım. AT-ST'nin kullanabildiği iki adet silah vardı; bunlardan biri bildiğimiz standart top ateşi ki çoğu asker üzerinde bunu kullandım, diğeri ise rakip AT-ST'lere ve Rocket Trooper'lara karşı daha etkili olan füze ateşi. Bu şekilde ilerleyip, dikkatli biçimde önüme çıkan tehlikeleri saf dışı bıraktım. Yolun yarısını geçtiğimde yakında taptaze bir AT-ST daha bulunduğunu gördüm ama ona geçmemi gerektirecek kadar zarar görmediğimden yoluma aynı araç ile devam ettim.

Yolum tamamen kapandığında araçtan indim biraz kayalara tırmandıktan sonra mağaraya girip ortasında bulunan delikten aşağı indim.

Yavin Academy

Yolu takip ederek akademiye ulaştım. Burada ilk etapta Remnant ve Republic askerleri arasındaki savaşa gönüllü olarak dahil oldum ve bizimkilere yardım ettim. Etraf sakinleşince duvardaki delikten geçip yukarı çıkarak eğitim alanlarına geldim. Akademideki yol boyunca Reborn'lar ile Jedi öğrencileri arasındaki dövüşlere tanık oldum ve elbette bu durumda kenarda durup hakemlik yapmam beklenemezdi. En azından bu bahaneyle Jedi sanatlarını çok daha yakından ve etkili biçimde öğretmiş oldum öğrencilere. Sonlara ulaştığımda karşıma iki tane Shadow çıktı ve onları öldürdükten sonra merdivenlerin altındaki delikten geçerek uzun süredir beklediğim karşılaşmaya adım attım.

Yavin Final

Kılıcımla yolu temizledim ve tavandan kayalar düşen odayı geçip sol taraftaki illüzyon duvarı aştım. Alevler üzerinde Push kullanarak onları söndürdüm ve üç illüzyon Desann ile karşılaştım. Soldaki yola girdim ve tavandaki boruyu keserek alevlerin sönmesini sağladım. Delikten aşağı indim ve duvarları Push ile ittim. Duvarlardan birinin yanındaki sembolü de itince ezicilerle dolu bir koridorla karşılaştım. Speed ile burası da çocuk oyuncağıydı. Sonunda Desann ile karşı karşıyaydım.

Desann üzerinde Grip ve Lightning kullanmak kötü bir fikirdi, çünkü bunları bana geri döndürerek zarar veriyordu. Üst kısımda karşılıklı duvarlarda bulunan iki düğmeyi Pull ile çekince alt katta bir ışık demeti ortaya çıkıyordu. Bu demetten geçince kısa süre için de olsa yenilmez olduğumu fark ettim. Bunun da yardımıyla Desann üzerinde daha fazla zarar veren özel kılıç hareketleri kullandım (bkz. önceki yazı). Ne yalan söyleyeyim, kırmızı kılıç modunda iki üç vuruşta Desann'ın canına okumuştum. Beklediğimden daha zayıf çıkmıştı ama içimdeki intikam ateşini de söndürmüştüm. Bundan sonra kılıcımı kolay kolay bırakmayacağıma söz verdikten sonra günlüğümü tekrar tozlu raflara kaldırdım..

Eser Güven | eser@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

SPIDERMAN: THE MOVIE

Level Seçimi Ana menüde special'ı sonrada cheats'i seçin ve XCLSIOR yazın.

Sınırsız Ağ Ana menüde special'ı sonrada cheats'i seçin ve STRUDL yazın.

Yenilmezlik Ana menüde special'ı sonrada cheats'i seçin ve RUSTCRST yazın.

Green Goblin olarak oynamak için: Oyunu Hero veya Superhero zorluk derecesinde bitirin ve Specials menüsünden Green Goblin kostümünü açın. Böylelikle tüm oyunu Harry Osborn olarak oynayabilirsiniz. Tabiki bununla uğraşmak yerine cheats menüsünden ARACHNID yazarak kostüme kavuşabilirsiniz.

Peter Parker ve Wrestling Kostümü: Oyunu Easy Levelda bitirin. Specials menüsünden kostüme ulaşabilirsiniz.

Alex Ross Spidey Concept Kostümü: Oyunu Normal Levelda bitirin. Specials menüsünden kostüme ulaşabilirsiniz.>



Aşağıdaki kodları specials menüsünden girebilirsiniz. Kapatmak için tekrar girmelisiniz.

ARACHNID	Master kod
CAPTAINSTACEY	Helikopter pilotu olarak oynarsınız
CHILLOUT	Super coolant
DODGETHIS	Matrix tarzı saldırılar
FREAKOUT	Matrix Spider-Man
GIRLNEXTDOOR	Mary Jane olarak oynarsınız
GOESTOYOURHEAD	Spider Man'in kafası ve ayakları büyür
HEADEXPLODY	Bonus eğitim levelları
HERMANSCHULTZ	The Shocker olarak oynarsınız
IMIARMAS	Level Seçimi
JOELSPEANUTS	Düşmanlarınızın kafası büyür
KNUCKLES	Thug 1 olarak oynarsınız
KOALA	Tüm dövüş kontrolleri
ORGANICWEBBING	Sınırsız ağ
REALHERO	Polis memuru olarak oynarsınız
ROMITAS	Level'ı atlarsınız. Oyunu pause edip "Next Level" yazın.
SERUM	Bilim adamı olarak oynarsınız
SPIDERBYTE	KüçükSpider-Man
STICKYRICE	Thug 2 olarak oynarsınız
THUGSRUS	Thug 3 olarak oynarsınız
UNDERTHEMASK	Birincil kişi bakış açısı.

The Sum Of All Fears

Oyun sırasında nümerik klavyedeki Enter tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Sonuç	Kod
God modu	superman
God modu	teamsuperman
Görünmezlik	shadow
Takım yenilmezlik	teamshadow
Sınırsız cephane	ammo
Cephaneyi doldurur	refill
Daha hızlı koşma	run
İntihar	god



SOF 2: Double Helix

Kısa yolu **\SOF2\SoF2.EXE +set sv_cheats 1** olarak değiştirin. Sonra ' ~ ' tuşuna basın, setrandom **sv_cheats 1** yazıp **ENTER** tuşuna basın. Böylelikle hile modunu açarsınız.

God modu god
Tüm silahlar ve cephane give all
İstediğiniz eşyayı verir give "eşya adı"
Zırh give armor
Elinizdeki silahlar için cephane give ammo
Sağlık give health



Stamina give stamina
Sınırsız sağlık pinkspider
Yapay zekayı kapatır notarget
Asla yorulmazsınız nofatigue
No clipping modu noclip
Yer çekimini değiştirir. 800 normal ayardır. 0 da uçarsınız. g_gravity 0-800
Hareket hızını azaltır. 320 normal ayardır. Azaldıkça hızlanırsınız. g_speed "rakam"
Konsol komutlarını listeler cmdlist
İntihar edersiniz kill
Oyundan çıkarsınız quit
O anki haritanın adını yazar mapname
Haritaları listeler dir maps
İstediğiniz haritaya götürür map, spdevmap veya devmap "level adı"
Ana menüdeki level seçme ikonu raven 1
Oyuncunun adını değiştirme name "isim"
Pencere ile tam ekran arası geçiş yaptırır. Oyun tekrar başlar toggle r_fullscreen
Server ayarlarını gösterir serverinfo
Serverdan çıkartır reconnect

CHEATSTATION

Final Fantasy X (PS2)

Oyun içi reset: oyun esnasında L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select yapın.

Dropship (PS2)

Yenilmezlik: ana menüdeki "Classified Files" özelliğini seçin ve X' e bastıktan sonra "TEAMBUDDIES" yazın.
Sınırsız cephane: "BLASTRADIUS"
Bölüm seçme: "KINGSLEY"
Bonus bölümü 1: "KREUZLER"
Bonus bölümü 2: "SHEARER"
Bonus bölümü 3: "UBERDOOPER"

Parappa The Rapper 2 (PS2)

Shuriken mod: bölüm seçerken R1 + R2 tuşlarını basılı tutun. Böylece şarkıda tuşların yerini yıldızlar alacaktır.
Hızlı başlama: bölüm seçerken L1 + L2 tuşlarını basılı tutun.
Mavi şapka: mavi şapkaya sahip olabilmek için oyunu başarıyla tamamlayın. Ardından "Press Start" ekranında sağ analog kola basarak renk seçin.
Pembe şapka: oyunu mavi şapka ile bitirip aynı şekilde seçim yapın.
Sarı şapka: oyunu pembe şapka ile bitirip aynı şekilde seçim yapın.
Müzik testi: sarı şapka ile oyunu bitirdiğinizde, iyi notla tamamladığınız bölümlerin müziklerini dinleyebileceğiniz bir yer açılacaktır.
Bonus bölümü: her bölümden sonra bir bonus bölümü açabilmek için, o bölümü en az 1000 civarı bir puan ile bitirin.
Zamanı kontrol etme: oyundaki zaman, PlayStation2' nin zaman ayarına göre belirleniyor. Örneğin PS2' nin saatini 11:30 yaparsanız, dışarısı güneşli ve aydınlık olacaktır. Saat 19:00 ise günbatımı, 22:30 ise de karanlığı yaşarsınız.

Pro Evolution Soccer (PS2)

Avrupa Klasik takımı: European Cup' ı Ingiltere ile kazanın.
Hollanda Klasik takımı: European Cup' ı Netherlands ile kazanın.
İtalya Klasik takımı: European Cup' ı Italya ile kazanın.
Almanya Klasik takımı: European Cup' ı Germany ile kazanın.
Brezilya Klasik takımı: American Cup' ı Brezilya ile kazanın.
Arjantin Klasik takımı: American Cup' ı Arjantin ile kazanın.
World All - Star takımı: International Cup' ı herhangi bir takımla kazanın (neden Türkiye olmasın?)
European All - Star takımı: International Cup' ı Fransa ile kazanın.
Tavuk takımı: International Cup' ı Kore ile, Master League' in birinci bölümünü de Manchester ile kazanın.
Bonus oyuncular: freeloan modda 11 bonus oyuncuyu açmak için Master League birinci bölümünü tamamlayın. Bunu iki kez daha yaparak 33 bonus oyuncuya sahip olabilirsiniz.
Winners Cup: tüm kupaları, ligleri ve Master League birinci bölümü tamamlayın.

Quake 3: Revolution (PS2)

Bölüm atlama: oyun esnasında R1 + R2 + L1 + Select' i basılı tutarak X, yuvarlak, kare, üçgen, X, yuvarlak ve kare yapın.

Dragon Throne: Battle Of Red Cliffs

"Enter'a basarak aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
levelup	Level atlama
levelmax	En üst level
ineedwood	Ağaç
ineedmeat	Et
ineedrice	Pirinç
ineedfood	Yiyecek
ineedwine	Şarap
ineedirон	Demir
ineedall	Tüm item'lar
ineedopenfog	Savaş sisini kaldırır
fps	Frame rate

Etkileri bilinmeyen, bilinmekle kalmayıp çok da tehlikeli olan diğer kod'lar;
superman_ex, speed_ex, ineedwin, ineedsuperpower, ineedopenallstory, ineedclear, ineedhelpme, ineedown, net, birth_ex, addspeed_ex, subspeed_ex, rain_ex, dayandnight_ex, gale_ex, screenshot, screenshot_ex, mylevelup, nettest_ex, test_ex, superscreenshot_ex, savenet_ex, skill_ex, valiantscale_ex, ver, ultmj_ex, r18, r19.



SW: Galactic Battlegrounds-Clone Campaigns

Gizli Gemiler
Oyun sırasında gemileri açmak için Enter tuşuna basıp hileyi girin ve tekrar Enter tuşuna basarak aktif hale getirin.

Corellian Corvette kodu:	Tantive IV
Imperial Star Destroyer kodu:	Imperial Entanglements
Death Star kodu:	That's no moon
Star Wars:	Galactic Battlegrounds

ENTER'a basıp aşağıdaki hileleri girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanma
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder
FORCEFOOD	+1000 yiyecek
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 carbon
FORCEORE	+1000 ore
FORCEBUILD	Binalar hızlı yapılır
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kapatır
SIMONSAYS	Simon the Killer Evok
DARKSIDE#	#yerine 1-8 arası bir sayı girin
SCARYNEIGHBOR	Süper bir gemi yaratır (suyun üzerinden kullanın)



Warlords: Battlecry 2

Oyun sırasından aşağıdaki kodları girin

iamatank	God modu
iamaseer	Tüm harita
iamaloser	Senaryoyu kaybettirir
iamawinner	Senaryoyu kazandırır
iamanarchmage	Tüm büyüler



Army Men: RTS

Hileleri girmek için oyun sırasında Alt ve Backspace tuşlarına basın

Sonuç	Kod
2000 Electricity	zap me
5000 Plastic	fantastic plastic
Ratlansal takım renkleri	color me stupid



Die Hard: Nakatomi Plaza

_ **Yenilmezlik** Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. PlayerTakeDamage 1 satırını PlayerTakeDamage 0 olarak değiştirin.

_ **No clipping modu** Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. AITakeDamage 1 satırını AITakeDamage 0 olarak değiştirin.

_ **Yenilmez düşmanlar** Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. PlayerClip 0 satırını PlayerClip 1 olarak değiştirin.

_ **Daha fazla zarar alan düşmanlar** Notepad ile oyun klasöründeki "autoexec.cfg" dosyasını açın. AITakeDamage 1 satırını AITakeDamage 99 olarak değiştirin.



2002 FIFA World Cup

Tüm Amerika kıtası takımları. Friendly'de Amerika kıtasındaki tüm takımlarla oynayabilmek için Dünya Kupası'nı bir Amerikan takımı (örneğin ABD) ile kazanın.
Tüm Avrupa takımları Friendly'de Avrupa kıtasındaki tüm takımlarla oynayabilmek için Dünya Kupası'nı bir Avrupa takımı ile kazanın.
Tüm Asya takımları Friendly'de Asya kıtasındaki tüm takımlarla oynayabilmek için Dünya Kupası'nı bir Asya takımı ile kazanın.
Tüm Afrika takımları Friendly'de Afrika kıtasındaki tüm takımlarla oynayabilmek için Dünya Kupası'nı bir Afrika takımı ile kazanın.
Tüm dünya takımları Yukarıdakilerin hepsini yaparsanız bu mod açılır.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ö tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

Doğru yaparsanız anında kazanacaksınız.
Multi-player modda oyunu durdurma, start' a basarak "quit" e gelin ve X' e basın. Siz Yes' e basmadıkça oyundan çıkılmayacaktır. Tekrar başlatmak için "no" yu seçin.

Smash Court Pro Tournament (PS2)
Red Ace: arcade modda, "hard" zorluk seviyesinde, erkek bir karakterle hiç kaybetmeden oyunu tamamlayın. "Exhibition" modu seçip Rafter' a devam ederek Red Ace' e ulaşın.
Hitomi Yoshino: arcade modda, "hard" zorluk seviyesinde, bayan bir karakterle hiç kaybetmeden oyunu tamamlayın. "Exhibition" modu seçip Rafter' a devam ederek Red Ace' e ulaşın.
Ultimate zorluk seviyesi: "hard" zorluk seviyesinde time attack modu tamamlayın.

Unreal Tournament (PS2)
Bölüm geçme: oyunu durdurup yukarı, aşağı, sol, sağ(2), sol ve yuvarlak yapın.
Bölüm seçme: oyunu save edip ana menüye dönün. "Resume Game" i seçip daha önce save ettiğiniz dosyanın üzerine gelerek yukarı, aşağı(2), yukarı, sol, yukarı, sağ ve aşağı yapın.
Yenilmezlik: oyunu durdurup kare, yuvarlak, sol, sağ, yuvarlak ve kare yapın. Bunun yerine kare(2), yuvarlak(2), sol, sağ, yuvarlak(2) ve kare(2) de yapabilirsiniz.
Dolu cephane: oyunu durdurup sol, sağ, yuvarlak(3), sağ ve sol yapın.
Tüm karakterler: oyunu durdurup sol(2), yuvarlak(2), sağ, sol ve X yapın.
Tüm silahlar: oyunu durdurup sol, yuvarlak, sağ, kare, sağ ve sol yapın.
Fatboy Mutator: ana menüde yuvarlak(3), yukarı, aşağı(2), yukarı ve yuvarlak(3) yapın. Multi-player moda gidip Fatboy Mutator' ı seçin.
Stealth Mutator: ana menüde kare(2), yuvarlak(2), kare(2) ve yuvarlak yapın. Multi-player moda gidip Stealth Mutator' ı seçin.
Büyük kafa modu: ana menüde sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ ve yuvarlak(3) yapın. Multi-player moda gidip "Mutators" ı X ile seçin. Yeni "Big Head" seçeneğinin üzerine gidip sağ ve X yapın.

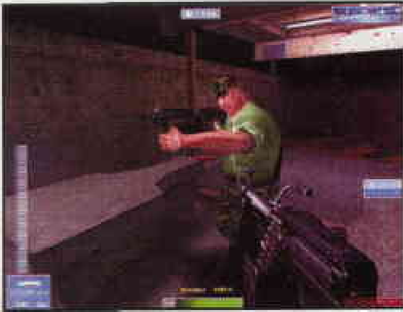
SHARK KÖŞESİ
Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:
1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Dropship (PS2)
(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE88AF269CB92DA2

Global Operations

Terörist olarak oynamak için Otuz görevi de herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin. Böylelikle Campaign 2 açılacaktır. Görev seçme ekranında Next tuşuna basarak terörist görevlerini de oynayabilirsiniz.
Duke Nukem: Manhattan Project Oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın. Aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu	toggle g_p_god
Tüm silahlar ve eşyalar	give all
Tüm silahlar	give ammo
Jet pack	give jetpack
Force field	give forcefield
Fazladan life	give life
10 nuke	give nuke
100 ego	give health
Gizli bölümü işaretler	give secret
Fazladan babe çıkarır	give bomb
Matrix tarzı pause	pause
Debug mod	toggle g_debug
Harita bilgisini açar	toggle g_map_info
Oyun istatistikleri	toggle r_stats
Kamera level'i dolaşabilir	camera camera
Kamerayı normale çevirir	camera player
İntihar	kill
Bilinmiyor	toggle r_timings



Hile Modu

Oyun sırasında "~" tuşu ile konsolu açıp "exec cheats.cfg" yazın ve Enter'a basın. Böylece hile modu açılacaktır. Oyun sırasında aşağıdaki tuşlara basarak o hileyi gerçekleştirebilirsiniz.

Sonuç	Tuş
Tüm silahlar ve eşyalar	G
Tüm Silahlar	H
Jet pack	J
Force field	F
Fazladan life	L
İntihar	K
God modu	I
Matrix tarzı pause	P

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Cheat mod'unu aktif hale getirmek için `Shift` ve `~` tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve`devmapall` yazın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan birini girin.

Kod	Sonuç
god	God mod
noclip	Duvarlardan geçme
notarget	Düşmanlar sizi es geçer
kill	Kendi kendinizi öldürürsünüz
give all	Tüm silahlar, sağlık ve cephane
give health	Sağlığınız 100 olur
give armor	Zırhınız 100 olur
give ammo	Cephane 100 olur
give X #	X yerine istediğiniz item'ı yazın



Medal of Honor: Allied Assault

Start menüdeki run seçeneği ile oyunu şöyle açın "[oyunu kurduğunuz dizin]\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Tek kişilik bir oyuna başlayıp ~ tuşu ile konsolu açın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

God mod	dog
Tam saglik	fullheal
Tüm silahlar ve cephane	wuss
No clipping mod	noclip
Hedefi kaldirir	notarget
Envanterinizi listeler	listinventory
Seçtiginiz yere ışınlar	tele [x y z koordinatları]
O anki koordinatlarinizi söyler	coord
Sağlığı ayarlar	health [rakam]
İntihar edersiniz	kill
İstediğiniz silahı verir	giveweapon
weapons/"[silahin adı]".tik	- Silah Listesi

İstediğiniz silahı vermesi için isimlerini bu listedeki gibi yazmalısınız

colt45	m2frag_grenade	p38
steilhandgranate	m1_garand	kar98
shotgun	bazooka	panzerschreck
bar	mp44	thompsonsmg
mp40	springfield	kar98sniper

Tony Hawk's Pro Skater 3

Oyunu durdurduktan sonra options'dan cheats menüsüne girin. Daha sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
backdoor	Cheat mod
roadtrip	Level seçme
YOHOMiES	Tüm karakterler
Peepshow	FMV bölümleri

Gizli karakterlerle oynamak için, skater yaratma ekranında isminizi aşağıdakilerden biri olarak girin.

062287	80's Mark	Braineaters
Crashcart	DDT	Eastside
Fingham	GMIAE	Gorilla
Grass Patch	Mini Joel	Pimpin Frank
Rastapopolous	Skillzilla	Stacey D



Dungeon Siege

Enter'a basarak diyalog penceresini açın. Daha sonra, başlarına "+" işareti koyarak kod'ları girin (+potionaholic gibi)

checksinthemail	Maximum altın
potionaholic	3 Super Health ve 3 Super Mana potion
faertehbadger	Badger
chunkey	Daima kısa
minijeeky	Ufak karakterler
maxjeeky	Büyük karakterler
shootall	Klik etmeniz gerekmez
mouse	Mouse'u aktif hale getirir
rings	Seçileni aktif hale getirir
zool	Yenilmezlik
drdeath	Maximum hasar
movie	Filmi kaydeder
loefervision	Savaş sisini kaldırır
xrayvision	Texture'ler (kaplamalar) görünmez
sniper	Ok menzilini 100 metreye kadar çıkartır
resizelabels	Karakterlerin isimleri büyük gözükür
sixdemonbag	150'den fazla demon



CHEATSTATION

Sınırsız sağlık:
F1DA0937BCA99B84
Sınırsız cephane:
F1DA0936BCA99B84
Tüm görevler açık:
F1DA082EBCA99B84

Parappa The Rapper 2 (PS2)

(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21645EBB3
0C075FD3F891B6FF
Skor 9999:
2C0FC107F8FC270F
"Cool":
2C0FC1EBF8FCFEFE
"Good":
2C0FC1EBF8FCFEF1
Tüm bölümler / müzik test / sarı şapka:
C138A6C6BCA99B87
Tüm taçlar bölüm 1:
C138A55EBCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 2:
C138A55ABCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 3:
C138A566BCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 4:
C138A562BCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 5:
C138A56EBCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 6:
C138A56ABCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 7:
C138A576BCA9ADB7
Tüm taçlar bölüm 8:
C138A572BCA9ADB7
Master Beard Head:
C138A5FEBCA99B87
Chop Chop Head:
C138A5FABCA99B87
Guru Ant Head:
C138A586BCA99B87
Moosesha Head:
C138A582BCA99B87
Hairdresser Octo Head
C138A58EBCA99B87
Food Court Head:
C138A58ABCA99B87
Colonel Noodle Head:
C138A596BCA99B87
Gangsta DJ Head:
C138A592BCA99B87

Monsters, Inc. (PS2)

(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE8BEA56BCBE2FDA
Sınırsız sağlık:
CE2EF098BCA99B88
Kolay çığlık:
0E2EF09EBCA99B84
CE2EF09EBCA99BE6
Kolay kutular:
0E2EF0A6BCA99B83
CE2EF0A6BCA99B87
Kolay fare savaşı:
0E2EF0A0BCA99B83
CE2EF0A0BCA99B87
Bölüm açmalar
Mailroom:
DE2F25A6BDAA9C84
Main Street:
DE2F254EBDAA9C84
Sulley's Apartment:
DE2F2576BDAA9C84
Garbage Dump:
DE2F252ABDAA9C84
Himalayas:
DE2F25EEBDAA9C84
Door Vault:
DE2F24FABDAA9C84
Showdown:
DE2F2496BDAA9C84
Tot Bot Scare Fair:
CEAF25BABCA99B13
Canister Catastrophe:
CEAF2562BCA99B13
Closet Chaos:
CEAF2526BCA99B13
Furry Scurry:
CEAF25DABCA99B13
Yeti Says:
CEAF25F6BCA99B13

donanma



Uzak denizlere yelkenler açtık
Barbaros izinde Akdeniz aştık
Piri Reis yol gösterdi bizlere
En sonunda yeni dünyaya vardık

Orda ne yedik, içtik bize kalsın
Gördüklerimizi bir bir anlattık

Yol uzun dalgalar pek acımasız
Ama yılmadık, biz hiç sıkılmadık
Oyuncu bir velet vardı yanımızda
Yol boyunca hep onunla oynadık

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT

LEVEL HIT

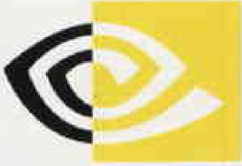
Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

E3 raporu

Buradan kalkıp, taa Amerikalara gidip de oyun donanımları konusunda ne olmuş ne bitmiş öğrenmeden dönmek olmazdı elbette. E3'de donanımla ilgili ne kadar bilgi varsa topladım. İşte hepsi buradalar.

NVIDIA



nVIDIA

E3'de fuarı şöyle bir kolaçan ettikten sonra ilk uğradığım standlardan biri NVIDIA oldu. Önceden randevu kesilmişti zaten. Heyecanla ve NV18 ile ilgileri öğrenebilme umuduyla gittim NVIDIA'ya. Ama sonuç alabildiğine sıkıcı ve gergin bir sohbet oldu. İlk soru "Yeni çipsetler hakkında bir bilgi var mı? NV18 ve NV 25 ile ilgili ilk detaylar belli oldu mu?". İlk cevap "Henüz net bir bilgi yok. Hiç bir detay veremeyiz". "Peki geleceğe dair planlar, projeler her hangi bir bilgi". O da yok. E3'e gidip de NVIDIA'dan heyecan verici hiç bir şey duyamamak çok sıkıcıydı tabii. Mecburen ölümcül soruyu sordum "Ne olacak bu ekran kartı fiyatlarının geleceği? Ufukta fiyat düşüşleri var mı?". Aldığım cevap burada 3-4 sayfa dolduracak uzunluktaydı. Ama özetle söylenen NVIDIA'nın her fiyat dilimi için kartları olduğu, yüksek performansın ucuza mal olmadığı ve NVIDIA kartlarının oyuncuların ödediği her kuruşun hakkını verdiğiydi. Peki ama yeni piyasaya çıkmış en üst seviye bir GeForce'un fiyatının neredeyse PS 2, Xbox ve Gamecube'ün toplam fiyatını yakalaması onları da rahatsız etmiyor muydu? Bu gidişle PC oyunlarının geleceği tehlikede değil miydi? Ne yazık ki NVIDIA benimle aynı görüşte değil. Açık ara bu pazarda liderler ve daha uzun süre kartlarının çok iyi satacağından, PC oyunlarının gerilemeyeceğinden eminler. Kısacası NVIDIA sonbahardan önce yeni bir kart duyurmayacak ve fiyat politikasında bir değişiklik düşünmüyor.

Ancak biz bu sohbeti yaptıktan kısa süre sonra GeForce4 Ti 4200'ün fiyatında çok ciddi bir düşüş açıkladı NVIDIA. Eğer bu konuşma geçmiş olmasa düşen konsol fiyatlarına paralel olarak ekran kartlarının da ucuzlamaya başladığını düşünebilirdim. GeForce4 Ti 4200 henüz bizim piyasada gözükmüyor. Ama bu ayın sonlarına doğru 170$ civarında bulabileceğimizi umuyorum.

thrustmaster

E3'de yeni oyun kontrol cihazları bulabileceğiniz diğer bir stand Thrustmaster'dı. Standdaki en ilginç ürün ise Tacticalboard idi. Bu FPS'ler için geliştirilmiş özel bir cihaz. Oyunlarda hem klavyenin yerine geçiyor hem de sesli iletişimi sağlıyor. Tacticalboard'un üzerinde programlanabilir 42 tuş var. Bunlardan ortadaki dört tanesi ileri – geri, sağ sol strafe işelvini üstleniyor. Yani yön tuşları veya WASD yerine kullanılıyor. Bu yön tuşlarının çevresinde kolayca ulaşabileceğiniz 9 tuş var. Bu tuşlar daha çok silah kısa yolları, eğilme ve zıplama gibi en sık kullandığınız fonksiyonlara uygun gözüküyor. Bu grubun sağında 7 tuşluk diğer bir grup var. Bunları da ikincil fonksiyonlar olarak düşünebilirsiniz.

Orta grubun solunda sesli iletişimi ayarlayan tuşlar var. Tuş fonksiyonları hemen hemen Microsoft Game Voice ile aynı. Ayrıca ortada bir scroll var. En üstte yer alan çift sıra halinde 22 tuş ise ancak silah alma scriptleri ve RTS'lerde grup belirleyip grup seçme için kullanılabilir.

Tacticalboard'un ilginç ve bir o kadar da çekici bir cihaz olduğu kesin. Ancak bu tip cihazlarda ana kural hemen alışamayacağınızdır. Bu yüzden ilk denemem ile hemen bir ön yargıya varmak istemedim. Eğer ürün ülkemize gelir de uzun uzun deneme şansım olursa işe yarayıp yaramadığını söyleyebilirim.



Xbox dilim dilim

Sonunda Xbox'ı da hack'lediler. Böylece piyasada korsan oyunu olmayan bir tek GameCube kaldı. Microsoft durumdan oldukça rahatsız elbette. Kanuni yollardan piyasaya çıkan 2-3 ayrı tip modchip'i toplatmaya çalışıyor. İlk çıkan modchip Enigmalı Microsoft'un baskısı üzerine üretimden kalktı. Ama her geçen gün yeni bir modchip'in haberi çıkıyor. Üstelik bazı modchip modelleri Internet üzerinden satılmaya devam ediyor.

Microsoft'un tek tesellisi piyasadaki modchip'leri takmanın oldukça zor olması. 26 noktadan leğim gerektiren chipleri şimdilik sadece işinin erbabları takabiliyor. Playstation 2 için çıkan son modchip'ler hiç leğimsiz kullanılabiliyorlar.

Ancak Xbox'ın hacklenmesi Microsoft'un başını düşündüğünden daha fazla ağrıtacak gibi. Çünkü PC tabanlı olduğu için modchip takıldıktan sonra hemen her türlü yazılım çalıştırılabiliyor. Şu ana kadar çıkan yasallığı tartışılır ancak tümü ücretsiz yazılımlar arasında Divx ve MP3 destekleyen bir Media Player ve MAME emülatörünün Xbox versiyonu da var. Oyun konsolunda MP3 dinleyip Divx izlemek üstüne bir de eski arcade klasiklerini oynamak oyuncular için çok cazip elbette. Bu yüzden kopya oyun kullanmayan pek çok kişi dahi modchip alabilir. Daha da kötüsü bir grup Xbox'a özel bir Linux işletim sistemi geliştiriyor. Eğer başarılı olurlarsa Xbox'ın Linux kullanan ortalama bir PC'den farkı olmayacak. Microsoft kalbinden vurulmuş gibi hissediyor olsa gerek.

Fotoğraf Makinası alana Level ve Chip Aboneliği

Bugüne kadar yaptığımız pek çok abonelik kampanyasında abone olanlara donanım hediye etmiştik. Şimdi iş tam tersine döndü. Temmuz ayı boyunca Hızlı Sistem bayilerinden Pretec DC-2103 dijital fotoğraf makinası alanlara hem Chip hem Level aboneliği hediye ediliyor. Hem de bir yıllık. Yani siz dijital kamera alıyorsunuz yanında ortadoğu ve balkanların en iyi iki bilgisayar dergisi bir sene bedavaya geliyor. Yani böyle bir fırsat duymadım ben bugüne kadar. Sanmam ki dünyada bir donanımın yanında böylesine şahane bir hediye verilmiş olsun.

logitech

E3'de en bereketli stand Logitech oldu. Hem birçok yeni ürün vardı, hem de bunları rahat rahat deneme şansım oldu. Yeni ürünler içinde bence en ilginç olanı Logitech Freedom 2.4. Bugüne dek gördüğüm ilk kablosuz joystick. Üstelik oldukça az yer kaplayan ince bir tasarıma sahip. 2.4GHz'lik radyo frekansı ile çalıştığı için bağlantı sorunu olmuyor ve tepki süreleri oldukça iyi. Ayrıca 7 metre menzile sahip. Freedom 2.4'ün üzerinde programlanabilir 10 düğme, hat-switch ve throttle var. Ayrıca kumanda kolu rudder özelliğine sahip. Yani standart bir joystick'de olması gereken her şeye sahip Freedom 2.4. Görünüm olarak da bence bugüne kadar üretilmiş en şık joystick. Tuşların bulunduğu alan, tetik ve throttle metalden yapılmış. Bu sayede çok daha dayanıklı.

Logitech'in ikinci flash ürünü PC ve PlayStation için ayrı olarak çıkan iki kablosuz gamepad. Cordless Controller ve Cordless RumblePad adıyla çıkan bu iki gamepad aynı zamanda vibration özelliğine sahip. Her iki gamepad'de 8 tuş, iki analog ve bir dijital D-Pad'e sahip. Tasarım ve ergonomileri aynı. Dual-Shock ile klasik PC gamepad'lerinin arasında bir denge bulan bu kablosuz gamepadleri oldukça beğendim.

Logitech'in son flaş ürünü PlayStation 2 için geliştirdiği klavye, gamepad karışımı NetPlay Controller. Bu kontrol cihazı her iki ucuna yarımşar gamepad yerleştirilmiş bir klavyeyi andırıyor. Cihazın gamepad kısmı Dual-Shock'un sahip olduğu tüm özelliklere sahip. Klavyenin özelliği ise ayrılıp tek başına kullanılabilmesi. Özellikle online RPG'ler için düşünülmüş NetPlay. Zaten fuarda Square, Final Fantasy XI'in tanıtımını NetPlay ile yapıyordu.



enteresandonanımlar

Ne yazık ki E3'de gösterilen yeni ve çarpıcı donanımların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Ancak fuar garip ve anlaşılmaz ürünlerle dolup taşıyordu. Şimdi bunlara kısa kısa göz atalım.

X-Arcade



Geçmişinde arcade salonlarını aşındırıp durmuş oyuncular için o günlerin yeri apayrıdır. Nedense o arcade makinelerinden alınan zevkin aynısı PC oyunlarından alınamaz. Bence bunun en önemli sebeplerinden biri arcade makinelerinin ilginç joystick ve düğme tasarımıdır. Bunun farkında olan bir tasarım firması PC için arcade kontrolörü ile bire bir aynı bir cihaz tasarlamış. Aslında bu cihaz tüm platformlarda kullanılabiliyor. Ancak her konsol için farklı bir adaptör edinmek gerekiyor.

playstation2içinmitralyöz



Konsollar için pek çok ilginç aksesuar çıktı ama böylesini kimse görmemiştir. Bu devasa ebatlardaki cihaz sayesinde ekrandan akıp geçen düşmanları vuruyorsunuz. Şimdi diyeceksiniz ki normal bir tabanca boyutunda kontrol cihazları var aynı işi gören. Böyle bir aşırılığa ne gerek var? Bu cihazın bilmediğimiz ekstra özelliği ne olabilir ki? Açıkçası bunu ben de bilmiyorum. O sırada süratle uzaklaşma ihtiyacında olduğumdan cihazı pek de yakından incelemedim.

oyunkabini



E3'de bu senenin modası eski arcade salonlarına dönüştü. Oyunları arcade nostaljisi ile oynamanız için pek çok kabin tasarlanmış. İçlerinde ne şık olanı ise buydu. Kendinden koltuğu da olan bu devasa kabinin içine PC veya konsol ne isterseniz koyabiliyorsunuz. Gerçi oyun oynamak için bir parça aşırı. Ama düşünsenize dev bir malikaneniz var ve salona bir tane koymuşsunuz bundan. Muhteşem bir fantezi. Dikkat ederseniz ekranın altındaki jeton yuvası da unutulmamış. Böylece misafirliğe gelen arkadaşlardan para kesip serveti arttırabiliyorsunuz.

buttkicker2



Force feedback'i ellerinizde hissetmek yetmiyorsa bir ButtKicker edinip komple sarsılabilirsiniz. Bu küçük, buzdolabı motoru kılıklı parçayı sandalyenizin altına, "butt"ınıza denk gelecek şekilde monte etmeniz yeterli. İlk olarak E3 2000'de piyasaya sürülen cihazın ikinci versiyonu daha bir sağlam sarsıyor. Ama bel ve omurga sorunları olanlar için tehlikeli olabilir. Birde yanlışlıkla sandalyenin altı yerine üstüne monte etmeyin aman. O zaman cidden ButtKicker olur cihaz.

karizmatikmouse



Fuarın kuşkusuz en gereksiz donanımı, mouse yerine başınızın hareketlerini algılayan bu garip cihazdı. Biri monitörün üzerine, diğeri alnınızın ortasına yerleşen iki parçadan oluşan cihaz başınızı çevirdiğinizde bu hareketi mouse hareketine çeviriyor. Komik görünmeniz, rahatsız hissetmeniz bir yana oyun oynarken başınızı mouse hızında çevirmenin getireceği boyun hasarları beni oldukça düşündürdü. İşin daha da kötüsü oyun sırasında monitör dışında bir yöne dönme şansınız hiç olmayacak. Ama ne olursa olsun Şekil A'da görülen oyuncu kardeşimize ayrı bir karizma kattığı açık. Tam Borg usülü bir cihaz (yoksa Borg'dan mı deniyordu ona :).

gameboyadvance

Oyun veleti amma büyümüşsün görmeyeli?



Geçen ay başıma gelen olmadık işler yüzünden ertelemek zorunda kalmıştık Game Boy Advance yazısını. Ama bu ay hiç bir zorluk beni yıldıramazdı... yıldıramadı da. Bu sefer elimde Game Boy Advance duraklar, taksiler, caddeler, kafeler... dört bir yanda "beraberinde oyunlarla gezme" testi yaptım. Bir iki ezilme tehlikesi ve ardı arkası gelmeyen "o ne kü abü?" sorularına rağmen işte karşınızda Game Boy Advance.

Game Boy'un ne olduğunu neye benzediğini eminim hemen hepiniz biliyordur. Ama ola ki içinizde oyuncu veledimizi tanımayan vardır diye kısaca geçelim. Game Boy Advance 14cm X 8cm'lik küçük boyutuyla rahatça yanınızda taşıyabildiğiniz, kartuşlu mini bir konsol. Kendi ebatına göre oldukça büyük olan 4cm x 6cm'lik bir ekrana sahip. Nintendo'nun ilk kartuşlu el konsolu bundan tam 13 sene önce piyasaya sürülmüştü. Geçen bu uzun süre içinde Nintendo işini öyle güzel kurdu ki zamanla bütün rakipleri birer birer el etek çektiler piyasadan. Eskiden "gamewatch" gibi garip isimlerle anılan taşınabilir konsollar uzun süredir sadece Game Boy adıyla anılıyor. Çünkü piyasada sadece Game Boy var. Nintendo'nun ülkemizdeki eksikliği yüzünden pek yaygınlaşmamış olsa da halen sınırlarımız içinde çeşitli yollarla girmiş binlerce Game Boy olduğu tahmin ediliyor.

Nintendo'nun bu pazarı ele geçirmesi elbette ilk Game Boy ile oldu. Game Boy'un başarısının ardından renkli versiyon Game Boy Color geldi. 2000 yılında ise ilk olarak Japon gençliği Game Boy Advance ile tanıştı (o zamandan beri iflah olmadılar zaten). 2001'de GBA'nın Amerika ve Avrupa'da piyasaya çıkmasıyla çılgınlık son boyutuna ulaştı. O zamandan beri GBA 20 milyonun üzerinde sattı ve 200'den fazla oyunu piyasaya çıktı. Yani Game Boy kullanıcılarının sayısı dünyadaki pek çok ülke nüfusundan fazla.

Yeni Game Boy

GBA, Game Boy serisinde bugüne kadar yaşanan en köklü değişiklik. Sistemin GB Color'a göre çok daha güçlü olması bir yana dış tasarım tamamen değişmiş. Bugüne kadar hep dikey olarak gördüğümüz Game Boy, GBA ile birlikte yatay tasarıma geçti. Bu sayede hem daha kullanışlı hale geldi hem de ekran boyutu büyüdü. İlk bakışta pek çok kişi GBA'nın GBC'den daha iri olduğunu düşündü. Ama gerçekte ikisinin boyutları tam olarak aynı.

GBA'in GBC'ye donanımsal üstünlüğü çok açık. Her şeyden önce GBC sadece 56 renk destekleyebilirken GBA 500'ün üzerinde rengi destekliyor. Ayrıca GBA ilk defa düşük de olsa 3D yeteneğine sahip ve aynı anda 100 kadar poligonu duraklamadan çizebiliyor. Yine de GBA hala tam bir 2D oyun sistemi. Üstelik eskiden GBC sadece aynı anda 10 sprite çizebilirken GBA ile bugün ekranda 128 farklı sprite görebiliyoruz. Elbette GBA geri uyumluluğa sahip. Yani GBC oyunlarını oynatabiliyor. Ancak oyunlar GBC'ye göre hem daha koyu renge sahip hem de zaman zaman sistem çökebiliyor.

Game Boy yeni yatay dış tasarımı ile birlikte iki yeni tuşa daha kavuşmuş. GBA'nın üst tarafında işaret parmaklarına denk gelecek şekilde yerleştirilen bu tuşlar sayesinde oyunlarda daha fazla hakimiyete sahip oluyoruz. Ancak tuşların yerleşimi hiç de doğru gelmedi bana. Aşırı dışarıda oldukları için parmaklarınızı fazlasıyla bükmeniz gerekiyor ve o pozisyonda yön tuşlarının hakimiyetini kaçırıyorsunuz. Gerçi 12 yaş altı oyuncular için pek sorun olmayacaktır bu. Sonuçta elleri daha ufak olduğundan daha rahat edeceklerdir. Ama GBA yeni grafik yetenekleri ve bu sayede oldukça gelişen oyunlarıyla artık eskisi gibi çocuk oyuncağı değil.

Multiplayer?

GBA aynı zamanda oldukça gelişmiş bağlantı seçeneklerine sahip. Link portu sayesinde başka bir GBA'ya veya GameCube'e bağlanabiliyor. Bağlantı imkanları oyunlarda oldukça sık kullanılıyor. Pek çok oyun multiplayer seçeneğine sahip. Ayrıca bazı GameCube oyunları içinde mini oyunlarla geliyor ve bunları GBA'ya aktarabiliyorsunuz. Mesela Phantasy Star Online N-Port'da GBA'yı GameCube'e bağlayıp Internet üzerinden online olu-



yorsunuz ve Sega'nın server'ında ki pek çok oyundan istediğinizi direkt GBA'nıza download edebiliyorusunuz.

Game Boy Advance'i bir süre kullandıktan sonra Nintendo'ya olan hayranlığınız artıyor. Zaten GameCube'ü ilk gördüğümüzde böylesi güçlü bir sistemin nasıl olup da bu kadar küçük bir kutuya sığdığını anlayamamıştık. GBA'nın içine bu denli şey nasıl sığmış anlamak hiç mümkün değil. GBA ile Nintendo "gamewatch" olayını çok çok geride bırakıp artık tam bir konsol haline getirmiş Game Boy'u. GBA ortalardayken zavallı emektar Commodore 64'ümü divanın altına sakladım. Bu avuç içi kadar aletin kendisinden daha güçlü olduğunu görse bir daha asla çalışmazdı herhalde.

GBA Nereden Bulunur?

Şimdi GBA'mızı bir yana bırakalım da pek çoğunuzun aklında olan "Nereden buldunuz?" sorusuna bakalım. Dediğim gibi Nintendo'nun resmi bir dağıtımcısı yok ülkemizde. Genelde Tahtakale piyasası ve benzeri ithalatçılar tarafından sınırlı sayıda getiriliyor. Malesef benim gördüğüm modellerin çoğu Japon versiyonuydu. Aslında GBA aynı GBA ve oyunlar konusundan hiç bir sorun olmuyor. Ancak kitapçığın tamamen Japonca olması can sıkıcı. Aksesuar bulma konusunda şansınız çok az. Ancak benim gördüğüm piyasada pek çok oyun var. İstanbul dışındakiler için GBA bulmak daha zor elbette. Gerçi tatil yörelerinde oldukça yaygın. İthalatçılar turistlerin ilgi gösterdiğini görünce o yörelere ağırlık vermişler. Diğer bölgelerde ikamet eden arkadaşlar için üç seçenek söz konusu olabilir. Yurt içi Internet sitelerinin birinden sipariş etmek, İstanbul'dan almak veya aldırmak ya da Tahtakale piyasasıyla çalışan bir satıcı bulup onun vasıtasıyla almak. Özellikle Discman, hesap makinesi gibi cihaz satan yerleri bir kolaçan edin.

Bizim inceleme için kullandığımız Game Boy Advance ve oyunlarını temin ettiğimiz yerler Konak Bilgisayar (212 – 522 03 40) ve Mavi Bilgisayar'dı (212 – 223 33 46 / www.mavishop.com.tr). Her ikisinden de GBA mevcut. Cihazın fiyatı 185$, oyunlar ise 13$.

Bir Aksesuar Zengini: GBA

Oyun veleti amma büyümüşsün görmeyeli?

Memleketimizde GBA ve oyunları bulunabilse de aksesuarlarını bulmak mümkün değil. Halbuki bugüne kadar üretilmiş oyun sistemleri içinde en çeşitli aksesuarlara sahip olanı GBA kesinlikle. Standart çanta, kablo, koruma gibi aksesuarlar GBA içinde üretilmiş ama orda durmamışlar. Bakın daha neler çıkmış ortaya...

TV Boy

Aksesuarları tanıtmaya hemen en çılgını, insanı en deli edeninden başlayalım. Kemco'nun geliştirdiği TV Boy sisteme eklenen küçük bir TV Tuner. TV Boy'u takınca GBA mini bir televizyona dönüşüyor. TV Boy hem TV yayınlarını alıyor hem de katlanabilir formu sayesinde destek ayağı vazifesi görüyor. Henüz sadece Japonya'da bulunabilen TV Boy'un Avrupa çıkış tarihi konusunda bir bilgi yok.

MP3 Player

Bu henüz piyasaya çıkmamış bir aksesuar, o yüzden hakkında çok fazla detay yok. Duyduğumuza göre Kemco bu ürünü E3'de duyurmuş (biz atlamışız... eyvah). Bu aksesuarı taktığınızda GBA'nız MP3 çalabildiği gibi ses de kaydedebilecek. Hatta beraberinde gelen bir yazılım sayesinde şarkılardan vokalleri silerek karaoke yapabilmenizi sağlayacak. Ne diyelim... Japon'dur yapar.

GameEye

GBA için piyasaya sürülen son aksesuar beni şok etti. Bu bir dijital kamera. Fotoğraf ve video kaydı yapabiliyor. Üstelik kaydettiklerinizi GameCube'e aktarabiliyorsunuz. Oyunlarda ne gibi kullanım olanakları olacak henüz belli değil. Ama Nintendo'nun bu konuda çılgın fikirleri olduğuna hiç şüphe yok.

Card-E Reader

Tanrım bu Japon'lar çılgın. Şimdi bunu nasıl anlatayım ki? Card-E dedikleri bildiğimiz banka kartlarından çok farklı değil. Üzerinde manyetik bir alan var ve buraya belli miktarda veri depolanabiliyor. Card-E Reader'a sahipseniz kartı (aynı kredi kartını makineden geçirir gibi) okuyucudan geçirerek karta yüklenmiş bilgileri GBA'ya aktarabiliyorsunuz. Bunu ne için mi kullanıyorlar. Mesela manyetik Pokémon kartları yapmışlar. Kartları satın alıp buradan okutarak oyuna yeni Pokémon ekleyebiliyorsunuz. Acaba GBA ile banka falan hack'lemek mümkün olacak mı yakında.

HandyPak Advance

GBA'nın ekran aydınlatması olmadığını bu yüzden karanlık ortamlarda ekranı seçmenin mümkün olmadığını söylemiştik. Bu amaçla piyasaya pek çok GBA lambası çıkmıştı. Ancak InterAct'in HandyPak'i olayı bir adım öteye götürmüş. HandyPak hem çok sağlam bir aydınlatma sağlıyor hem de GBA'dakilerden daha güçlü iki hoparlöre sahip. InterAct, Home Theater diye tanımlamış HandyPak'i zaten. GBA Amerikanları da bir garip yaptı.

En İyi GBA Oyunları



Castlevania: Circle of Moon

Tür: Platform
Dağıtım: Konami

Dracula'nın peşinde bir şatonun dehlizlerini katedmeniz gerekiyor. Grafikler fena değil. Ama oyunu asıl zevkli klan hikaye ve oynanış. Cicicli bicili platformların arasından gerilimli tarzıyla sıyrılıyor



Rayman Advance

Tür: Platform
Dağıtım: Ubisoft

Her zamanki şirinliğiyle toz pembe dünyasında zıplayıp duruyor Rayman. Tüm GBA oyunları içinde en renkli ve canlı grafiklere sahip Rayman Advance. Ortalıktaki her şey kıpır kıpır, hiç bir şey yerinde durmuyor.



Tony Hawks Pro Skater III

Tür: Spor
Dağıtım: Activision

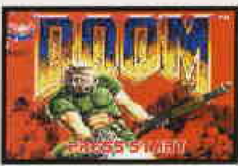
GBA'da üç boyutlu grafiklerin en iyi kullanıldığı oyun Tony Hawks. Grafik kalitesi olarak PSOne'a oldukça yakın. Oynanış olarak da PC ve PS versiyonlarından çok az eksiği var. Bence GBA'da ki en iyi oyun.



Dave Mirra Freestyle BMX 2

Tür: Spor
Dağıtım: Acclaim

3D grafiklerin çok iyi kullanıldığı diğer bir oyun. Kalite olarak Tony Hawk'dan biraz daha düşük. Oynanış olarak da oldukça rahat.



Doom

Tür: FPS
Dağıtım: Activision

PC oyunlarında devrim yaratan Doom, GBA için geliştirilen en iyi FPS'lerden. PC versiyonundan pek bir eksiği yok. Grafikler elbette daha zayıf. Ancak küçük ekranda hiç de göze batmıyor.



Ecks vs Sever

Tür: FPS
Dağıtım: BAM!

GBA'nın en iyi FPS oyunu. Çok temiz grafikleri, rahat ve hızlı bir oynanışı var. Oyunda gerçek yaşamdan alınma bir çok silah ve cihaz var. En çarpıcısı da gece görüşü.



Final Fight One

Tür: Dövüş Dağıtım: Capcom

Capcom'un arcade klasiği Final Fight'da GBA versiyonu çıkan oyunlardan. Grafik olarak arcade versiyonu ile aynı kalitede. GBA'nın 2D olarak ne kadar kaliteli olduğunu gösteriyor.

Street Fighter II

Tür: Dövüş Dağıtım: Capcom

GBA'ya çevrilen diğer bir Capcom klasiği de Street Fighter. Gerçi az tuşa sahip olduğundan hareketlerin sayısı da azalmış ve grafikler arcade'e göre zayıf.



Fortress

Tür: Puzzle
Dağıtım: Majesco

Fortress çok ilginç bir tetris oyunu. Amaç kutuları sıra yapıp yok etmek değil tersine onlardan kale inşa etmek. Siz kalenizi ilerlettikçe yan tarafta rakibinizde aynısını yapıyor. Bir yandan da top ve mancınıkla bir birinize giriyorsunuz.



International Superstar Soccer

Tür: Spor
Dağıtım: Konami

PS 2'nin en iyi futnol oyunu olan ISS ünvanını GBA'da da kaptırmıyor. Oynanış, gerçekçilik ve grafik kalite olarak GBA'da ISS'in yanına yanaşabilen yok. Tek eksiği bizim milli takımın olmaması. Artık gelecek sefere koyarlar :)



GT Advance

Tür: Yarış

3D grafiklere sahip şık bir yarış oyunu GT Advance. Diğer pek çok yarış oyununa göre gerçekçi bir sürüşü var. Ama yine de PC ve PS'deki yarış oyunlarıyla karşılaştırılamayacak kadar prematüre.



Mario Kart Super Racing

Tür: Yarış
Dağıtım: Nintendo

Nintendo'nun meşhur eğlenceli oyunlarından biri. Mario Kart. Her zmanaki gibi bütün kahramanlar bir arada. Bu sefer kart yarışı yapıyorlar. Elbette her türlü hinlik serbest.



Mech Platon

Tür: Strateji

GBA için RTS olur mu demeyin? Elbette PC'dekilere göre çok daha yüzeysel, yavaş ve zor oynanabilir bir RTS bu. Ama üs yap, adam çıkar, düşmana saldır üçlüsü olduktan sonra hiç dert değil.



Mega Men Battle Network

Tür: RPG
Dağıtım: Capcom

GBA'da benim gördüğüm en iyi 2D grafiklere sahip Mega Man Battle Network. Gelecekte geçen bir RPG olan oyun ilginç hikayesi ve değişik tarzıyla da göze çarpıyor. Önceki Mega Men oyunlarıyla çok ilgisi yok doğal olarak.



Iridion 3D

Tür: Aksiyon
Dağıtım: Majesco

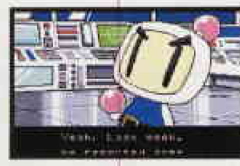
GBA'da çok az sayıda kaliteli shoot-em up var. Iridion bunlardan bir tanesi. Güzel 3D grafiklere sahip olan oyunda bir tünel boyunca ilerleyip karşınıza çıkan ne var ne yoksa vuruyorsunuz.



Star Wars: Jedi Power Battles

Tür: Aksiyon
Dağıtım: Lucas Arts

GBA'daki en sürpriz oyunlardan biri Jedi Power Battles. Çok hoş grafiklere ve kahramanın elindeki ışın kılıcına sahip olunca, mutlaka oynanması gerekenler sınıfına giriyor.



Bomberman Tournament

Tür: Arcade
Dağıtım: Activision

Eski klasiklerden Bomberman'da GBA'ya düşmüş. Ama Tournament bugüne kadar ki en iyi Bomberman oyunu. En büyük özelliği aynı dört bomberman'in kapışması.



Grand Theft Auto III sorunlarına çözümler

Uzadıkça uzayan, 3 aydır bu canım sayfayı işgal eden resimli 3D sözlüğünün sona erişi şerefine PS2 de pişip PC'lerimize düşen GTA3 ile ilgileneceğiz bu ay biraz. Grafikleri, sesleri, dinamiği, müzikleri, oynanabilirliği vs derken koşa koşa gidip aldınız. Bir heyecanla bilgisayarı açıp hemen kuruverdiniz. Kurulum tamamlandı ve hemen masaüstündeki GTA3 kısayoluna tıklandı. Yapımcı firma logosu, açılış bilmemnesi... escape'e basılıp süratle geçildi. Ama kısa bir ara yükleme ardından heyecanla beklerken içi boş kutulardan oluşan anlamsız bir ana menü ile karşılaşıverdiniz. Hmm.. bir sorun var. Neyse yılmayıp el yordamıyla New Game'i bulup tıkladınız. Oyun başladı oh neyse hallettik derken bir de baktınız grafikler karman çorman. Gölgeler kutu kutu, oyun içi konuşmaların ve ip uçlarının geçtiği kutucuklar ana menü gibi bomboş. Kısacası büyük heyecan sona erdi bir anda ve hevesiniz kursağınızda kaldı.

Ama üzülmeyin. Heyecanı kursağında kalan bir siz değilsiniz. GTA3 alanların çoğu ve ben de bu sorunlarla karşılaştım. Sonunda GTA3 meraklılarından biri olarak, oyunda yaşanan genel sorunlar ve çözümleri hakkında sizleri bilgilendirmeyi görev bildim. İşte GTA3'ün etkileri ve JK'nin intikamı.

İntikam şartları

GTA3 ün çalışması için DirectX 8.1 şart. Ancak bazı sistemlerde DirectX 8.1 sürümü yüklü olduğu halde problemler yaşanabiliyor. İlk olarak kullandığınız ses kartı ve ekran kartı için yüklü olan sürücülerin de DirectX 8.1 uyumlu olması gerekiyor. Donanımınız için en son sürücüleri kurarak bu uyumsuzluğu ortadan kaldırabilirsiniz. Ama bu durumda bile bazen problemler devam ediyor. İşletim sistemi olarak Windows 98 kullandığım bir sistemde; ancak oyunu kaldırıp sırasıyla ses ve ekran kartlarının güncel sürücüleri, DirectX 8.1 kurduktan sonra GTA3'ü kurup sorunsuz bir şekilde oynayabildim. İşletim sistemi olarak Windows XP kullananlar ise ana menü de ve oyun içinde yaşanan grafik problemlerinin üstesinden ancak "download.microsoft.com/download/whistler/Patch/Q306676/WXP/EN-US/Q306676_WXP_SP1_x86_ENU.exe" dosyasını çekip kurarak gelebilirler. XP'de sorunlar d3d8.dll dosyasının DirectX 8.1 ile uyumsuzluğundan kaynaklanmakta. Yukarda adresini verdiğim dosya bu sorunu çözüyor. Güncellemelerden sonra inatla sorun çıkıyorsa, ekran kartı özelliklerinden (NVIDIA kartlar için) Direct3D özelliklerindeki "fog emulation" seçeneğini aktif hale getirerek sorunlara son noktayı koyabilirsiniz.

Oyun için gereken minimum sistem 16 MB Ekran kartı, 96 MB RAM, 450 MHz işlemci denilse de sorunsuz ve takılmadan oynayabilmek için en az 32 MB GeForce ekran kartı, 256 MB RAM, 1 GHz işlemci ve yeni nesil bir ses kartı şart. Ses kartı ne alaka diyenler olabilir ancak bazı on-board ses kartları ile de sorunlar yaşanıyor. Siz Liberty City de terör estirirken oyun da sistem kaynaklarını sonuna kadar sömürüyor. Örneğin şehirde dolaşırken (özellikle araba ile) oyunda sıkça duraklamalar meydana gelebiliyor. Oyundan çıkıp geri planda çalışan programları kapatarak bir dereceye kadar bunun önüne geçmek mümkün. Kendi sistemimde de aynı problemi yaşarken bu yolla takılmaları minimuma indirebildim.

Kayıt etme ne olur

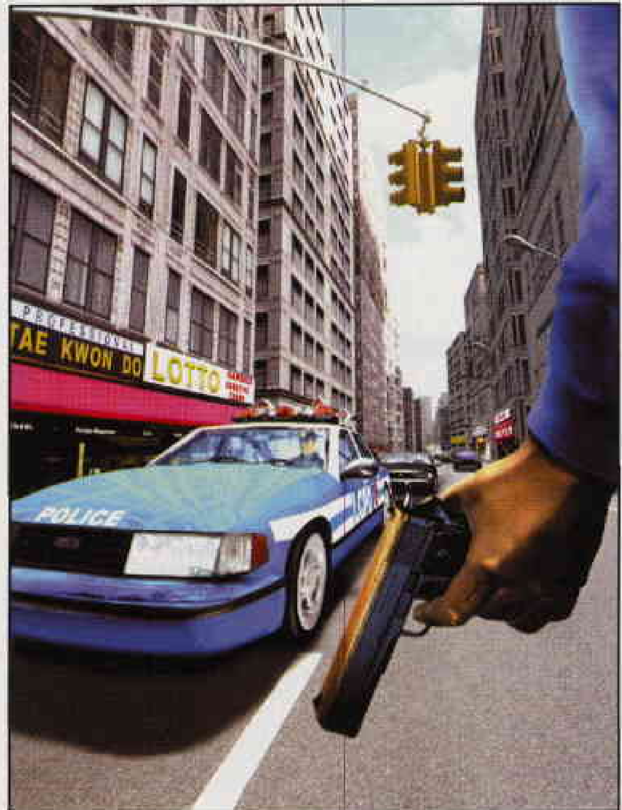
GTA3'te yaşanan başka bir problem ise oyunu kaydetikten sonra çıkıp tekrar girdikten sonra load etmeye çalıştığınızda oyunun kilitlenmesi. Bu genelde oyunun bir problemi değil aslında. Çoğunlukla kopya versiyonların crack'i ile ilgili. Kopya oyun kullanan arkadaşlar maalesef oyunu kaydetmeden bitirmek zorundalar. GTA3 gibi uzun bir oyunda bu mümkün değil elbette. Tek seçeneğiniz ya oyunun düzgün çalışan başka bir kopyasını bulmak ya da oyuna değer diyorsanız Internet'ten orjinalini almak.

Aynı sorun nadir de olsa oyunun orjinal versiyonunda da çıkabiliyor. XP'de meydana gelen bu sorun ise Pagefile'dan kaynaklanmakta. Normalde Pagefile boyutu 400-500MB civarında iken GTA3 ten çıktığımızda oyun için gerekli olan geçici dosyaları kaldıramadığı için Pagefile'ın yaklaşık 1GB civarında olduğunu gördüm. Bu haldeyken oyuna tekrar girerseniz ve load etmeye kalkarsanız oyun kilitleniyor. Ancak New Game'i seçerseniz kilitlenmiyor. Oyunun böyle bir soruna ne şekilde sebep olduğunu bilemiyorum. Muhtemelen çıkacak ilk patch'le beraber düzeltilecektir. Yine de nadiren karşılaşılan bir problem ve bilgisayara restart atarak çözülebildiğinden çok fazla baş ağrıtmıyor.

Bu sorunları tek tek aştıktan sonra oyun genel olarak sorunsuz çalışıyor. Bahsettiğim problemler sürücü ve DirectX kaynaklı genelde. Bu kadar sorun çıkmasının asıl sebebi oyunda kullanılan RenderWare sisteminin henüz yeni olması ve tam oturmamış olması.

Artık bütün sorunlar gittiğine göre gönlünüzce oynayabilirsiniz GTA3'ü. Hatta oyuna fazladan bir şeyler eklemek de mümkün. Oyunla ilgili skinleri, patchleri, araçlarla ilgili her türlü bilgiyi "gta3.shibby.nl" adresinde bulabilirsiniz. Oldukça başarılı ve tamamen oyuna adanmış hoş bir web sitesi. Bir girin, pişman olmayacaksınız.

Jesuskane



donanım pazarı

Perşembe Pazarı

Nedir bu donanım piyasasına olan? Fiyatlar bir düşmüş bir yükselmiş. İki gün ortalıkta yoktum mahvetmişler canım listemi. DDR-RAM'ler baya bir ucuzlamış, ayrıca Celeron 1700'ün fiyatı ne güzelmiş öyle hemen ekleyelim. nForce daha listede 2 ay kalamadan eskidi. Onu yollayıp MX'e dönelim biz... Abit'in yeni AT7 ve IT7'si şahane, hemen ekliyoruz sistemlere. Bir iki fiyat değişikliği... hmmm.. oldu sanırım. Listeyi boş bırakmaya gelmiyor valla...

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 274 56 60

Donanım Pazarı

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 99$	AMD AthlonXP 1800+ Boğaziçi/Ebis: 125$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 699$
Anakart	MSI 6566 Datagate/Multimedya: 92$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 180$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 180$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 43$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 43$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 198$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 96$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 96$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 117$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 118$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 180$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 430$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 147$	Sony G220 17" Empa: 310$	Sony G520 21" Empa: 885$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 60$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 65$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 65$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 40$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 92$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 183$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34$	APACHE 56k V90 USB TET: 55$	APACHE 56k V90 USB TET: 55$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye,Logitech Optical Wheel Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**806$**	**1279$**	**3030$**

Yan Ürünler

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Dünya Kupası ne şahane bir şeymiş de bizim haberimiz yokmuş. Herhalde bugüne kadar katılamadığımızdan. Bütün ülke nasıl moral bulduk, nasıl gaza geldik belli değil. Arada kaynayan zamlar bile umurumuzda olmadı. Eh bu moral ortamından Level Editörleri de nasibini aldı tabii. Rüştü'nün Brezilya'nın amansız şutları karşısında nasıl devleştiğini gören Jesuskane arkadaşımız da yeminini bozup, geçen aydan beri süren sakatlığına rağmen geçti EditörSpor'un kalesine. Evet arkadaşlar kale sağlam, abanın abanabildiğiniz kadar.

Tuğbek Ölek

TV Kartı Sürücüleri

İyi günler, acil yardımınıza ihtiyacım var, lütfen yardım edin. Sistemim: P3 450 MHz, Asus P2-BF, SB Live, Leadtek GeForce4 MX440, Win XP Pro, Apache modem ve Winfast TV kartı. Yukarıda yazdığım TV kartını yeni aldım. CD'deki sürücülerin eski olduğunu bildiğimden Leadtek'in ana sayfasına giderek, en son sürücülerini indirdim. Fakat bir türlü sürücüleri kurmayı başaramıyorum. XP otomatik tanıyor fakat kurulum tam tamamlanacakken "sürücü yüklenirken bir hata oluştu - veri geçersiz" hata mesajını veriyor. Leadtek Türkiye'nin sayfasından Win 2000 sürücülerini indirdim. Onları denedim fakat aynı hata mesajını alıyorum. Benim sorunum nerede acaba? Lütfen acil yardım.

Serseisim

Windows XP'de genel olarak TV kartlarının kendi yazılımları pek sağlıklı çalışmıyor. Daha önce aynı problemi AverMedia 98 TV kartı ile yaşadım. Yapabileceğin en iyi şey Leadtek'in sitesinden TV kartın için TV kartının çipsetine uygun olan referans sürücüsünü çekmendir. TV Kartının CD sinde bulunan yada Internet'teki Winfast TV Arabirimi (TV'yi izlediğin yazılım) kurma. Bunun yerine Internet'te bulabileceğin diğer TV programlarını kullanabilirsin. (örneğin MoreTV)

Orhan Strikes Back

Vallahi sana bu kadar ağır zarar vereceğimi düşünmüyordum Tuğbek. Vallahi affet. Affet affetmesine de, sorular halen bitmedi, ve bitmeyecek!

1) Benim Winfast GeForce 2 MX 400 ekran kartım, 256 MB RAM'im ve bununla beraber tarih öncesi bir Intel Pentium II 400MHz işlemcim var. Ve GeForce sürücüsü olarak bir tanıdığın GeForce 4 sürücüsünü kullanıyorum.

a)Bu bilgisayarımda bazı sorunlara sebep olabilir mi? Örneğin kilitlenme, çökme, oyundan çıkma vs...
b)Belli ki Pentium II 400 çok eski, Morrowind gibi bir oyunu deliler gibi oynadığımdan dolayı, sabah "Neyda Seen" diye kalkıp gece "Maar Gan" diye bilgisayar karşısında sızdığımdan, sizin Mayıs 2002 CD'nizde Morrowind' ın videosundan 2 saniyelik su efektini gösteren bir sahneyi görünce "Obbbaaaa" dediğimden ve de bu efektleri bilgisayarımda göremediğimden; bana mümkünse bu sisteme uygun, makul bir fiyatı olan işlemci söyler misiniz? (Soru uzun oldu, krizler geçirecen gene!!!) (Cümle kuruşuna hayranım Orhan. Maratona katılmayı düşündüm mü hi? –TÖ)
c)Bilgisayar benim değil, bu sebeple XBox alacağım. Acaba orada da efektler aynı gözükür mü?

2) Sen XBox'ı deli gibi oynamış birisin. Ülkemizde elektronik aletlere ekstra vergiler var. Üstelik bir de Dolar'ın hali ve bu pahalılık. Eğer X-Box'ın 199$' a yakın bir fiyatla ülkemizde satılacağı belirtilirse ve satılırsa, herhalde X-Box almak çok mantıklı olacaktır biz Türk halkı için, değil mi?

3-) O kadar laf attın, söyle bakalım o zaman Tuğbek! (3 sayfa mail at ama cevapları kim yazmış bakma. Bu da güzel. Delimiyim ben senin sorunu cevaplıcak kadar :) –TÖ) EAX Nedir? Yenir mi? Hayır, gerçekten ben EAX'ı ses kartı olarak biliyorum. Sinirlenme, sakin ol... Kendine gel. Rahatla, oldu mu?

4-) Benim bilgisayarın kasası geçen gün alarmlar verdi. Yanık kokusu sindi odaya. Alet mis gibi tıkır tıkır işliyor, tek şey hariç! Kasanın arkasında bulunan en büyük fan çalışmıyor. Yani elektrik kablosundan bilgisayarıma bağlanan bölmeyi soğutan fan çalışmıyor. Eee ben arkadaşlarımın bilgisayarlarının kasalarını açıp her şeyi yapan adamım, ama şimdi korkuyorum kendi kasacığımı açıp zarar vermekten. (Orhan ne diyim ben sana? İğrençççsinnnn... –TÖ) Neyse, aralıktan tornavida gibi bir şeyle fanı oynatıyorum, o zaman da deliler gibi çalışıyor ve çok gürültülü oluyor. Valla ben de 5 yıldır sadece 2 defa teknik servise gittim ki onun tarihi ne za-

Sollama beni, sollarım seni... Rakipleri karşısında geri kalan firmaların karşı atağı!



MS'in çift kollu yeni joystick'i SideWinder Giraffe



Matrox'un yeni ekran kartı Parphelia'ya Intel'in cevabı. 11 monitör destekli yeni ekran kartı GeForce Chameleon



AMD'nin Intel karşısındaki son atağı özel füzyon soğutmalı Atlon 48GHz. Çekirdek sıcaklığı 8.000.000 Dereceye kadar çıkabiliyor

mandı hatırlayamıyorum. O kadar eski bir tarih hani :) Sonuç olarak, yardım? Ne yapayım?

5-) Bakınız. PC portu nedir bilemem. Ama isterseniz Fırat' a sorun. GamePro'nun Kasım sayısında (o ay hem siz hem de GamePro da Fifa 2002'yi inceledi ve 3 büyük konsol tanıtımını yaptı) X-Box' ın sayfasında aynen şu satırlar yer alıyor: "X-Box' ın PC Portu yok!!!". Benim sormak istediğim, burada bahsedilen PC Portu necidir?

6-) Son olarak tüm Level çalışanlarını tebrik etmek istiyorum. Çok iyi işler çıkarıyorsunuz. Hele E-Oyun 2002 için sizleri tebrik ederim. Bu arada, benim de içinde bulunduğum ufak bır grubun hazırladığı www.bahariyeweb.cjb.net adresinde azıcık oyun, azıcık FRP, azıcık müzik ile ilgileniyoruz. Meraklılara duyurulur...

Orhan GÜNDOĞDU

Tuğbek Abin değil güzelim direkt bana hasar verdin. Hatta benle sınırlı kalmadı ofiste kim varsa nasibini aldı fırtınadan. Sen sor ben cevaplarım hiç merak etme. Bu arada teşekkür ederim beni merak ta bırakmadığın ve "EAX Nedir Yenir mi" başlıklı mail'i yazdığın için. Ancak şunu söylemeliyim ki ilk mektuptaki performansını yakalayamamışsın. Ama olsun Allah yine de seni başımızdan eksik etmesin Orhan.

1-) Ya Orhan tanıdığının sürücüsü nedir? Nasıl olabilir böyle bir şey?

a) Muhtemelen bir sorun yaşamazsın. Zaten GeForce ekran kartlarının tamamı aynı sürücüyü kullanıyor.

b) Bence donanım pazarına bak bunun için de.

c) Daha iyi bile gözükür.

2-) Bilemem bilemiyorum bilmek de istemiyorum. Kendimden geçmek üzereyim.

3-) Ben Tuğbek değilim Jesuskane sinirlenmez (Bu da güzel :) –TÖ). Söylemiyorum çatla.. hah!

4-) Güç kaynağının fanı bozulmuş. Ne mi yapmalısın, değiştir fanı. Kasanı açtığın gibi güç kaynağını da açabilirsin.(oda vidalı yani). Ancak fanın güç kaynağına bağlantısı soketli değil direkt olarak lehimli olabilir. O yüzden sağlam fanı taktıktan sonra sen XBox'ı açarken yanında olması muhtemel bilgili tecrübeli ağabeyinden rica edersen iki lehim atıverir olur biter. Ancak makineni şu hali ile çalıştırmamanı tavsiye ederim.

5-) Yok öyle birşey. Olsa Fırat yazamazdı zaten...

6-) Duyduk sağol :). (Siteye giricem ama direkt sen çıkarsın karşıma diye korkuyorum –TÖ)

GF2 MX 200 ile Doom III Oynarım!

Öncelikle yayın hayatınızda başarılar diliyorum. Düşünmeden söyleyebilirim ki LEVEL Türkiye'de yayınlanan en kaliteli oyun dergisi. Bu giriş kısmını fazla uzatmayacağım çünkü içimden yalakalık yapmak gelmiyor. 15 dakikadan beri giriş cümlesi düşünüyorum, daha iyisini bulamadım. "Yayın hayatınızda başarılar dilerim..." Iğğğ. Kusura bakma Tuğbek Abi.

(Şimdi ben buraya Tubek yazıyorum, ama biliyorum Onur cevaplayacak?!)

(Al bir tane daha... Sayfanın altında genelde yazıyı kimin yazdığı belirtilir arkadaşlar –TÖ)

1- Geçen ay CHIP'de GeForce2 MX 200 için "Bu kartı, bilgisayarı oyun oynamak için değil, Internete girip sörf yapmak ve MS Office ile çalışıyorsanız alabilirsiniz..." denmiş. İyi de bende Viper 550 var (16 MB TNT) ve çatır çatır tüm oyunları takılmadan 1024x768x32 'de oynayabiliyorum (25-30 FPS). Bu nasıl iştir? Büyük konuşmak gibi olmasın ama GeForce2 MX Doom3 dahil tüm oyunlara yeter bence. (Bilgisayarım: Celeron A 417MHz, 64MB RAM) Bu pek soruya benzemedi ama ne demek istediğimi anladın herhalde?

2- Anakartım Abit BH-6. AGP 2X destekliyor... Şimdi ben diyorum ki, ha gidip GeForce4 MX 440 almışım, ha MX 200 almışım... Ne fark eder ki? Bant genişliği 2X olduktan sonra 4600 alsam da fark edemem herhalde di mi?

3- Viper 550'ciğimin (Çok seviyorum da..) bir tane TV-Out'u var. Bunu televizyona bağlamak için nasıl bir ara kablo almam lazım? Bu arada televizyon 100Hz. Bunun bana nasıl bir faydası olur. (Bilgisayara bağlayınca...)

4- Bilgisayarımda 64 MB, PC-100 SDRAM takılı. Yakında bir tane daha 64 MB PC-100 daha ekleyeceğim. FSB hızını maximum ne kadar arttırabilirim? İleride PIII 450 almayı düşünüyorum. Overclock edicem de o yüzden soruyorum. FSB'yi 124 Mhz'ye çıkarsam RAM'ler iflas eder mi?

5- SGRAM ile SDRAM arasında ki fark nedir? SGRAM ekran kartlarında kullanılıyor, biliyorum... Ama aradaki fark ne?

Kendinize ve LEVEL'a iyi bakın. 4 yıllık bir LEVEL okuru olarak. Yayın hayatınızda başarılar dilerim... (Az önce 99' LEVEL'i karıştırıyordum. Şöyle bir cümle vardı: "Duke Nukem Forever bir gecikme olmazsa bu yaz raflara çıkacak...")

Sonar Bird

Teşekkür ederiz Sonar Bird... Teşekkür ederiz. Zaten zorlanmana gerek yokmuş, hatta korktuğun gibi yalakalıkla alakası yok söylediklerinin. Sen iyi güzel yazmışşın, Tuğbek Abi diye, Onur Bayram'a da gönderme yapmayı ihmal etmemişsin ancak Tuğbek Abin kontrpiyede kaldı (kaldım valla Orhan'dan sonra öyle duruyorum kontrpiyede –TÖ), Onur halen son darbenin şokunu atlatabilmiş değil ve kaldın Jesuskane'in (ciuskeyn diye okunur bu arada –TÖ) ellerine.

1) Soru gibi olmasa da anlıyorum seni. Ancak özelliklerini verdiğin sistem ile söylediğin ayarlarda hangi oyunları oynamaktasın meraktayım. John Carmack der ki "GeForce 3 ile Doom3 ü 30 FPS'de oynayabilirseniz takılmadan, kendinizi şanslı saymalısınız". Ben onun yalancısıyım valla. Ayrıca 20-30 FPS pek de yeterli değil bir çok oyunu oynayabilmek için. Şahsi fikrim ise önemli olan FPS'nin kaç olduğu değil grafiğin kalitesi ve oyunun akıcılığıdır.

2-) Farkeder tabı ki. Ancak ekran kartı olarak hangisini tercih edersen et anakartın ve AGP slotunun hızının yetersizliği nedeni ile veri akışında büyük bir darboğaz yaşanacağı kesin. Sistemini upgrade etmeyi düşünmelisin bence.

3-) Viper 550 ekran kartının arkasında ki çıkışa bakarak bunu anlayabilirsin. Tos fiş yada S-Video kabloya ihtiyacın olacaktır. Ekran kartının arkasındaki girişi tarif edersen herhangi bir bilgisayarcı yada elektronikçiden temin edebilirsin ihtiyacın olan kabloyu.

4-) Bence overclock pek de yararlı olmayacaktır sana aksine sistemine zarar vermen muhtemel. Bence en kısa zamanda upgrade et makinanı. (PIII 450 pek iyi bir seçim değil, sen bir donanım pazarı sayfasına uğra).

5-) SGRAM ile SDRAM arasındaki fark senin de dediğin gibi biri ekran kartlarında biri ise mevcut sistemlerimizde kullanılıyor olması. Bu kadarını bilmek de hepimiz açısından yeterli bence. Ama illa ki merak ediyorsan Internet'den araştır.

Sana tekrar tekrar teşekkür ederken söylemek istediğim son bir sözüm var. Duke Nukem Forever var ya... yok aslında.

Cevaplarım için reca ederim ne demek yine bekleriz ....

Jesuskane

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ay da yine derdi donanım olmayan iki arkadaşımız var. Semih ve Bartu kardeşlerimiz aslen çok sevdikleri (ya da hiç sevmedikleri) Batuhan arkadaşlarını ele güne rezil edebilme arzusuyla ulaşmışlar bize. Onları kırmayıp maillerini aynen yayınlıyoruz.

Merhaba Tugbek, Intel Pentium II 233 MHZ MMX için Internet'te hangi siteden overclock programı indirebilirim? Bir arkadaşa 30 milyon'a 16MB Voodoo3 3000 satıyorum. Sence kazık atıyor muyum? (Arkadaşımın adı Batuhan çok kıro biri). Cevabını dört gözle bekliyorum ve dergide yayınlamanızı rica ediyorum. Lütfen... Saygılarımızla

Semih&Bartu

Şimdi Semihcan ve Bartucan... Şöyle gelin yanıma oturun size anlatacaklarım var. Birincisi 233 MMX'i overclock etsen ne etmesen ne? İkincisi Batuhan'ı kazıklasan ne kazıklamasan ne? Tüm bunlar boş şeyler. Önemli olan şu kısacık ömrü birbirmizle ve kendimizle barışık olarak en iyi şekilde geçirmek. Huzuru, barışı, sevgiyi ve nihayetinde hayatın anlamını bulabilmek. Anlatabildim mi? Pek anlamış gibi gözükmüyorsunuz. Bir de şöyle deneyeyim... Çotankk!! (İki kafanın bir birine çarpma efekti). Sanırım bu durumu özetlemiştir. Şimdi süratle gidip Batuhan arkadaşınızdan özür diliyor ve kendisine bir Voodoo3 hediye ediyorsunuz. Hadi sallanmayın görmicem bi daha böyle yaptığınızı.

Tuğbek



neizliyoruznedinliyoruz

uzaydangelen

Yıllar önce videoda izlemiştim onu, biraz korkarak, biraz da merak ederek. Hele o gözyaşlarına dokunan final sahnesi hala aklımda. Üzerinden 20 yıl geçti ama E.T. unutulmadı; hala kalplerdeki sıcaklığını koruyor ve yeniden gösterime girmeyi sonuna kadar hak ediyor. Onu çocukken izleyenler, artık çocuklarıyla beraber izleyebilecek. Şüphesiz Spielberg'i Spielberg yapan bu filmi görmeyenler için gerçek bir fırsat. Gerçekten de E.T.'nin başarısı Spielberg ismini dünyaya duyurmuş, sinema dünyasında yeni bir dönem başlatmıştı.

E.T. soğuk savaştan bunalmış Amerikan toplumu için tam bir kurtuluş gibiydi. Film istilacı uzaylı hikayeleriyle kafaları doldurulmuş insanlara adeta yeni bir pencere açmıştı; önyargılarını sevgiye dönüştürmüştü. Bizim o günlerde tabii ki böyle kaygılarımız yoktu ama E.T.'nin Türk izleyicisi için de anlamı büyüktü. Filmin görsel gücü hayal dünyamızın kapılarını aralamış ve artık biz de uzayda yalnız olmadığımızı düşünmeye başlamıştık. Hikayeyi şöyle bir hatırlamak gerekirse, E.T. bir araştırma gezisi sırasında ebeveynleri tarafından dünyada unutulmuş bir uzaylıdır. Onu Elliot adında küçük bir çocuk bulur; kız kardeşi Gertie ve abisi Michael'ın da tanışmasıyla, E.T. kısa sürede aile tarafından benimsenir. Başlangıçta her iki taraf birbirinden korkar ama sonrasında çok sıcak bir dostluk başlar. Bu sırada hükümet ajanları ve bilim adamları E.T.'nin peşine düşmüş, yerini tespit etmeye çalışmaktadır. E.T. ise gezegenine sinyal yollamış ama ailesi onu almaya gelene kadar dünyada kalmak durumundadır. Böylece köşe kapmaca başlamış olur.





E.T. sırf uzaylılara değil, dünyaya ve üzerindekilere bir çocuğun gözünden bakan ve izleyiciye de baktırabilen bir film. Gücünü doğallığından ve samimiyetinden alıyor. Zaten böyle olmasaydı tüm dünya onu bağrına basamazdı herhalde. Gösterimdeki E.T. orijinalinden pek farklı değil; sadece biraz rötuşlanmış hali. Birkaç sahne eklenmiş, birkaç görsel efekt düzeltilmiş ve müzikler yeniden düzenlenmiş (sağolsun John Williams). Filmin büyüsünü bozmamak adına dijitalleştirmeden olabildiğince uzak durmuş Spielberg, iyi de yapmış (açıklamasına göre E.T. onun en kişisel filmi). Star Wars'dan sonra E.T.'nin de gösterime girmesi kaçırılmaz bir fırsat. Umarım pek yakında Indiana Jones'u da tekrar sinemalarda görebiliriz. Indy dedim de Harrison Ford'un E.T.'de küçük bir rolü olduğunu fakat sahnenin hiçbir zaman filme girmediğini biliyor muydunuz?

bubaşkaBBG

Artık onları bunları gözetlemekten ve orada burada neler döndüğünü merak etmekten bunaldığımız şu günlerde MTV yeni bir alternatifle karşımıza çıkıyor. Orijinal adı "The Osbournes" olan Amerika'nın bu meşhur ailesi, işlevsiz denilebilecek hayatlarını MTV izleyicisiyle paylaşıyor. Osbournelar, bir Big Brother türevi değil tabii ki; kaybetmek veya kazanmak diye bir şey yok. Olay sadece black metalin öncüsü, Black Sabbath'ın efsanevi solisti Ozzy Osbourne ve ailesinin 'ev hallerinin' haftanın altı günü kaydedilmesi ve düzenlenerek haftanın bir günü de karşımıza gelmesi.

Yıllar her insanı olduğu gibi Ozzy Osbourne'u da değiştirmiş. O sahnede cıvcıv ezen, küfürler savuran adam gitmiş, yerine 50 yaşın üzerinde sakin bir aile babası gelmiş. Ozzy artık 57 milyon dolarlık servetiyle, Beverly Hills'deki malikanesinde yetişkin günlerini geçiriyor; tabii karısı Sharon ve çocukları Aimee, Jack ve Kelly ile beraber. Fikir, bir sabah kahvaltıda oğul Jack'ten çıkmış, neden gerçeği göstermeyelim diye. Anne Sharon tarafından da pazarlanarak bir şova dönüştürülmüş. Aslında Osbournelar sürprizlerle dolu bir şov değil, hatta gayet monoton olduğu bile söylenebilir. Olay sadece aile yaşantılarının tüm çıplaklığı ve doğallığıyla gözler önüne serilmesi, zaten ilginç olan da bu zaten. İnsanlar yapay olmayan bir şeyler izlemek, izlediklerinde kendi yaşantılarından bir şeyler bulmak istiyor. Garip ama en azından reyting kaygısı içinde olmayan bir şov Osbournelar. Aile fertlerinin her biri kendi halinde takılmakta. O kadar rahat ve umursamazlar

haberiniz var mı?

YENİ BİR DİN?

İnanmayacaksınız ki ilk duyduğumda ben de inanamadım ama bu haber kesinlikle asparagas değil. Jediism diye yeni bir din ortaya atılmış durumda ve inananlarının sayısı hiç de küçümsenecek kadar değil (eminim George Lucas bile bu kadarını tahmin edememiştir). Bir Jedi şövalyesinin yaşam biçimini ve inanç tarzını temel alan 'Jediizm'in İngiltere'de binlerce kişi yeni nüfus sayımında kabul edilen dinler arasında yer alması için başvurularda bulunuyormuş. Ayrıca birçok Amerikalı da nüfus kağıtlarındaki din hanesinin karşısına Jediizm veya Jedi Şövalyesi diye yazdırmak için nüfus müdürlüğünün önünde kuyruklara girmiş.



İngiltere Ulusal İstatistik Dairesi'nin yaptığı bir anket sonucu 10 binden fazla kişinin böyle bir isteği olduğu belirlenmiş. Kurum 2002 nüfus sayımında Jediizm dininin kodlanarak formlarda yer alacağını açıklamış. Internet sayesinde Jedi dini (yoksa trendi mi demeliyim) çok hızlı bir şekilde dünyanın dört bir ucundan kendine sempatizanlar bulmakta. Aslında Jediizm yeni bir şey söylemiyor; kişinin içsel aydınlanması ve bir parçası olduğu Güç ile bütünleşmesi, Budizm, Hinduizm ve Tasavvuf gibi birçok dinsel öğretinin temelini oluşturan kavramlar. Zaten Jediizm sempatizanları da bunu inkar etmiyor, sadece diğer öğretilerin 21. yüzyıldaki arayışları bütünüyle karşılayamayacağını düşündükleri için bu sentezi benimsiyorlar.

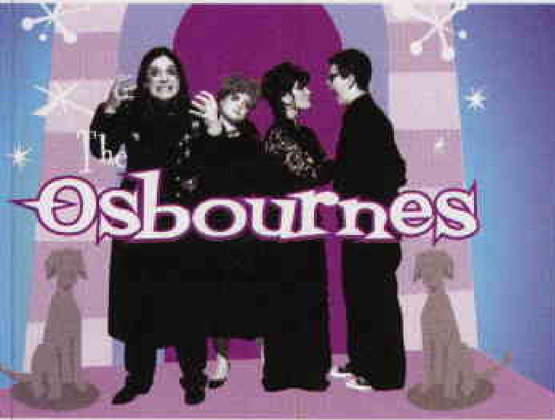
Jediizm dini internet üzerinden yayıldığı için, şu ana kadar ilgili, ilgisiz birçok web sitesi açılmış durumda. Bunlardan en ciddi olanları 'jediism.org' ve 'jediism.com'. Siteler öncelikle Jediizm dininin Star Wars fanatizmiyle ve George Lucas ile bağlantısı olmadığını söylüyor. Evet, Lucas'a bir peygamber gözüyle bakmadıkları kesin ama birçok şeyi ona ve filmlerine borçlu oldukları da bir gerçek. Jediizm dininin en üst mertebesi Jedi Ustası olmak. Usta olana kadar birçok aşamadan geçmeniz

←

neokuyoruzneyapıyoruz

ki ağızlarını ne zaman açsalar 'F' kelimesi eksik olmuyor. Aimee şovu boykot ettiğinden onu göremiyoruz (evin kameraların girmediği bir bölümünde ikamet ediyormuş). Ozzy genellikle çalışma odasında bir şeyler mırıldanıyor, çocuklarına nasihatler (!) veriyor ve bunaklık çizgisi etrafında dolaşıyor. Sharon evin dişi kuşu olarak organizasyonları yapıyor, sorunları çözüyor. Jack ve Kelly ise devamlı birbiriyle didişiyor ve ortalığa küfürler savuruyor. Evde herkes pijama-terlik geziyor. Onları izleyen milyonlar umurlarında değil. Osbournelar gerçekten ilginç bir deneyim.

Herhalde şu günlerde ailede en çok ön planda Kelly olsa gerek. Kelly Osbourne, Madonna'nın çok sevdiğim parçalarından biri olan "Papa Don't Preach"i cover yaptıktan ve MTV sinema ödüllerinde sahnede söyledikten sonra ismi her yerde konuşulmaya başladı. Gerçekten iyi bir cover olmuş ama onu bir anda ünlendiren sadece parça veya şovun MTV'nin en çok izlenen altıncı programı olması değil. Esas olay pembe saçları ve fazla kilolalarıyla Britney Spears karşıtı bir imaja sahip olması. Ne kadar yırtınsa da Britney gibi olamayacağını anlayan birçok kız artık Kelly'nin peşinde. Parçayı dinleyin, şovu da izleyin. Şovun bir soundtrack albümü de yolda.



zamandayolculuk

Biliyorum saçma ama zaman makinesi diye bir şey olsa geçmişe gidip hatalarınızı düzeltmek mi yoksa geleceğe gidip dünyanın nasıl bir yer olacağını mı görmek isterdiniz. H. G. Wells geleceği tercih etmiş ama meraktan değil, insanı zincirleyen kader kavramına bir çözüm bulabilmek için.

Zamanda yolculuk yapmak her zaman insanlığın hayali olmuş ve hayalleri beyaz perdeye yansıtan Hollywood için de sağlam bir gişe kapısı. Şu ana kadar birçok dizi ve film çekilmiş olmasına rağmen hiçbiri Robert Zemeckis'in "Geleceğe Dönüş" serisinin yanına yaklaşamamıştır. Gerçekten de kurgusu ve aksiyonuyla tam bir başyapıttır Geleceğe Dönüş (tabii Michael J. Fox'un da oyunculuğunu unutmamak gerek). Yakında gösterime girecek 'Zaman Makinesi' de konuyu yeniden ele alan yeni bir deneme. Filmin senaryosu, birçok sinemacıya ilham kaynağı olan ünlü bilim kurgu yazarı H. G. Wells'in aynı adlı romanından uyarlanmış. Zaman Makinesi, Simon Wells'in ilk filmi; kendisi aynı zamanda yazar Wells'in torunun torunu, ilginç değil mi? Filme gelince, Alexander Hartdegen, 19. yüzyılda New York'ta yaşayan, matematik ve bilim alanında zamanının çok ötesinde bir profesördür. Nişanlısı bir soyguncu tarafından öldürülünce kendini dünyadan soyutlar ve tam dört yıllık uzun bir çalışmanın ardından bir zaman makinası yapmayı başarır. Zaman makinası ile geçmişe gidip nişanlısını kurtarmak istediğinde kadere karşı koyamadığını görür. Umutsuzluk içinde buna bir çözüm aramaya başlar ve sorunun cevabını gelecekte bulabileceğini düşünerek tam 800 bin yıl sonrasına gider. Ama gelecek hiç de umduğu gibi bir yer değildir. Artık sadece av ve avcı vardır...



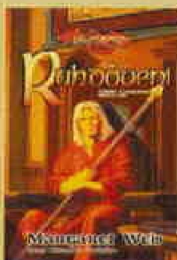


Filmde Profesör Hartdegen'i Guy Pearce (Memento) ve kötü adamı da Oskar ödüllü Jeremy Irons oynuyor ama oyunculuklarını pek gösterebildikleri söylenemez. Çünkü Zaman Makinesi, elindeki malzemeyi derinlemesine işlemek yerine aksiyon ve görsel efektlere ağırlık vermiş. Evet, görüntü efektleri ve makyaj gerçekten başarılı. Zaten filmden çıktıktan iki saat sonra aklınızda onlardan başka bir şey kalmayacak. Herhalde Wells yaşasaydı, torununun kulağını bir güzel çekerdi.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

gerekiyor. Çaylaklıktan Ustalığa uzanan yoldaki bu aşamalar tek tek anlatılmış (daha fazla bilgi için sitelere göz atabilirsiniz). Jedi-izm'in söyledikleri kulağa hoş geliyor ama bunlar zaten yüzyıllardır bilinen olaylar. Yeni bir isim altında tekrarlamanın ne gereği vardı ki? Karanlık taraf bazı gerçekleri gölgeliyor galiba...



Ruhdöveni: Raistlin Tarihçeleri
Yazan: Margaret Weis
Ankira Yayınları
Tanıtan: Göker Nurbeyler

Bir filmi sinemada izlemenin zevki bambaşkadır ama evde koltuğunuza gömülüp, pijamalarınızla 'play' tuşuna basmanın konforu da ayrıdır. Ne vermek zorunda olduğunuz yer gösterici parası, ne de önünüzdeki beton kafalıyı ikaz etme sıkıntısı; kısacası filmle aranıza hiçbir şey giremez. Her gün biraz daha gelişen ev sinema teknolojileri, pek yakında bizi salonlarımıza hapsedecek gibi gözüküyor. DVD, Dolby Digital, Surround derken, paçayı her an kaptırabilirsiniz (tabii maaşınızı da). Yine de kaliteli seyir zevkinden yana bir sinema sever olarak ev sinemasını ve ilgili firmaları destekliyorum. Tiglon da bu işin üstüne düşen firmalardan biri. Şimdiden Buena Vista, Warner Bros, 20th Century Fox gibi dev isimlerle anlaşmış. DVD ve VCD üzerine çalışan Tiglon'un listesinde en son vizyon filmleri ve büyük prodüksiyonları bulmak mümkün. VCD formatının tarihe karıştığını düşünüyor olabilirsiniz ama hala en pratik ve ekonomik format VCD'den başkası değil. Ayrıca sokaktan alıp, evde hüsrana uğradıklarınız dışında orijinal VCD'lerin ses ve görüntü kalitesi hiç fena değil (elbette ki DVD'nin yerini tutamaz ama aradaki fiyat farkı da malum). İzlediğim Tiglon VCD'leri gerçekten çok iyi, özellikle dublaj olayına bir hayli özen gösterilmiş. CD kapakları ve film künyeleri de çok şık hazırlanmış, koleksiyonculara duyurulur. Ayrıntıları www.tiglon.com.tr adresinde bulabilirsiniz.

İşgal

Anathama
Resonance 1 & 2

Geçen sene çıkan Resonance 1'in ardından ikincisi de piyasaya çıktı. Gerçekten birbirinden farklı tarzlarda albümler çıkaran Anathema'yı da 27 parçadan oluşan Best of kurtarırdı ancak :) En beğenilen Anathema klasikleri yanında Eternity part III ve Far Away'in akustik versiyonları, Goodbye Cruel World ve One of the Few gibi Pink Floyd cover'ları ile Japonya'da



çıkan albümlerde yer almış diğer birkaç parça bu Best of'larda yer almış. Bu arada şu Japonya olayını da anlamış değilim hala. Nedir abi bu adamlara yapılan ayrıcalık? Konser çıkar Japonya, Tokyo konseri olur; ne bileyim albüme 2 tane bonus track koyarlar, sadece "Japanese version" larda vardır onlar. Ya bilen varsa mail atsın, telefon etsin, olmadı gelsin yüzüme söylesin delikanlı gibi :))

Bana göre bir Best of yerine konser albümü daha gerekli bir araç. Eğer grubu yeni dinleyicilerle tanıştırmaksa amaç... Yani 27 parçalık bu albümlerdeki parçaların hemen hemen hepsi bilindik parçalar ve 3-5 parça için iki CD alınır mı ona siz karar verin artık. Fakat şöyle de bir durum var ki; ilk üç albümünü pek iyi dinleyemediğim Anathema'nın bu eski parçalarını da daha iyi tanımış oldum ve daha da ısındım diyebilirim. Eğer süper fanım, hastasıyım diyorsanız bu albüm olmadan da yaşarsınız :)



Sentenced
The Cold White Light

İşte 90'ların en başarılı gruplarından biri: Sentenced. Crimson çıktığı yıl en başarılı metal albümü ödülünü almıştı. Bu yeni albümleri de en az Crimson kadar başarılı ve hatta mükemmel :) Tarzı death metalden yavaş yavaş gelişerek melodik metale kayan gruba Down albümünde



katılan Ville ile de vokalleri tavana vurdurdu :) Bu HIM'in vokalistinin de adı Ville Ya kıllandım şimdi bak bu seslerden :)) İkisi de en sevdiğim vokalistler bu arada...
Albümdeki bütün parçalar mükemmel. Hepsi hit denecek kadar başarılı bence. (Şimdi "hadi len" demeyin "bence" dedim ya kardeşim).
Cross My Heart And Hope To Die, Neverlasting, Excuse Me While I Kill Myself ve Blood & Tears ilk göze çarpan parçalar. Ne diyeyim ki başka, süper albüm ama içim yanıyor dinlerken de... Hayatımda yaptığım en büyük denyoluk Sentenced konserine gitmemekti. Hangi akla hizmet gitmedim hatırlamıyorum şimdi ama bir daha gelsinler sıra başıyım konserde :) Daha sonra King Diamond'a da gidememiştim. Aah ah Katatonia'ya da kız arkadaşımla gitmiştim de o da zehir olmuştu :) Banane senin kız arkadaşından, denyoluklarından diyorsanız alın albümü diyorum ve hatta almayanın tepesine binerim kafasına ekşirim!

Danzig
7:77 I Luciferi

Doğruya doğru Danzig'in ilk dinlediğim albümü bu. Daha önce Mother ve Am I Demon gibi klasikleşmiş parçaları biliyordum sadece fakat araştırmacı gazetecilik ruhuyla diğer albümleri hakkında da bilgi topladım tabii ki :)) Hımm... İlk başta şunu biliyordum ki bu adamlar Blackdevil albümüyle dinleyicilerini oldukça kızdırmışlardı. Birkaç parça dinledim harbiden de alakası yok diğer albümleriyle. Sanki metal mafyası adamın kafasına silah dayamış da stüdyoda, mahvetmişler parçaları :)
Hiç korkmayın bu gayet efendi Danzig tarzında :) Zaten bir önceki albümleri 666 Satan's Child'da da düzeltmişler durumu...
O kadar sade bir albüm ki; gitar, davul, bas ve Glenn Danzig'in güçlü vokali... Zaten yıllardır dinlemek isteyip de dinleyemediğim bir gruptu Danzig. Şimdi tüm albümlerini toplayacağım hemen. Şahsen sade ve basit parçaları her zaman virtiöz veya abartı orkestral parçalara tercih ederim. Albümde Black Mass, Wicked Pussycat, Dead Inside, Kiss the Skull (sırayla track listi vermek üzereyim) ve Naked Witch onlarca kez dinlediğim parçalar. Albümde davullar çok ön planda ve çok da artistik olmasa



da benim çok hoşuma gitti. Kısaca albüm Danzig fanlarını küstürmez güzellikte ve ilk albüm kadar da Danzig...

Dark Tranquillity

Damage Done

Son zamanlardaki melodik death metal patlamasında en beğenilen gruplardan biriydi Dark Tranquillity. İlk Gallery albümüyle tanışmıştım ve büyülenmiştim. Daha sonra grupta müzikal açıdan birçok değişim olmasına rağmen hala en sevdiğim gruplardan biridir... Lafımızı



da uzattık şimdi albüme gelelim :)

Açıkçası albümü dinlerken pek heyecanlanmadım. Güzel olmasına rağmen pek akılda kalıcı parçalar yok. Gerçi birkaç kere üst üste dinleyince zorla da olsa kazınıyor adamın beynine fetat yine de eski albümlerine göre biraz sönük kalmış diyebilirim. Off abi şimdi dinliyorum da aslında pek de kötü albüm değil aslında (kıyamıyorum yaa) :)) Du' bakiyim... Cathode Ray Sunshine süper şarkı mesela. Ayrıca giriş parçası Final Resistance, Format C. For Cortex ve Monochromatic Stains benim en sevdiklerim... Dark Tranquillity severim diyorsanız alın kesinlikle. Fakat daha önce bu grubu dinlemediyseniz ilk edinmeniz gereken albüm Gallery olmalı bence...

Unleashed

Hell's Unleashed

Geçen aylarda Unleashed hakkında birşeyler yazmıştım. Akmar'da Naci'yi gazlandırmışım. Dur bu yazıda gönlünü almaya çalışayım bari :) Şimdi Unleashed'i



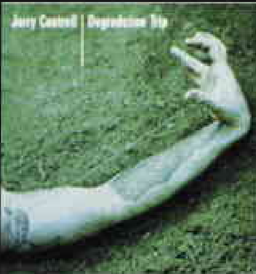
sevmiyorum ben ilk başta onu söyleyeyim de... Aam grubun logosu süper o ayrı :p Neyse Unleashed 130 yıldır yaptığı müziğin aynısını yapmış yine bu albümde. Al burdan bir şarkıyı, koy Where No Life Dwells'a uyar yani. (Gaz gaz gaz :)) Bak aklıma geldi sözlerine de uyuz oluyodum ben bu grubun ya hadi neyse :) Şimdi bir gaz daah vereyim: Albümün ilk şarkısı olan Don't Want to Be Born'un rifleri , Daiella's Daze'in 100% Jesus şarkısına benziyor. Yok canım tesadüftür herhalde :) Ben de ilk başta n'oluyoruz filan dedim de cidden benziyor baya...

Neyse albümün geneli tamamen Uleashed tarzı olmuş. 14 parçanın hepsi de vokalinden gitarına basından davuluna kadar Unleashed... Hoşunuza giderse böyle olması gidin sıra başı olun, alın diyorum. Fakat bana Accross the Open Sea yetiyor şahsen. Canım çekerse onu dinliyorum. Ayrıca albümde Venom'dan Black Metal'i cover'layacaklarını duymuştum ama yine bir şekilde Capon versiyonlarında yer alıyordur kesin, mundar olur şarkı.

Jerry Cantrell

Degradation Trip

Bilindiği üzere Alice in Chains'in %80'lik kısmı Jerry Cantrell'dı. Bestelerin çoğu, gitarlar yanında vokallere de oldukça katılan aktif bir gitarist kardeşimizdi. Layne Staley öldükten sonra da grubun fazla yara alacağını sanmıyorum şahsen... Durum böyle olunca bu yakışıklı kardeşimizin solo albümü de Alice in Chains'ten pek farklı gelmiyor kulağa. Tabii Layne'nin "veeeiiooo" veya "yeeaaaaaoo" diye sesleri yok :) (Yaw ölmüş adamın arkasından konuşuyor gibi olduk ama...)



Neyse grupta Suicidal Tendencies, Ozzy Osbourne'dan tanıdığımız basçı Robert Trujillo ve Faith No More davulcusu Mike Bordin bulunuyor. Aslında albüm oldukça Seatle tarzında olmuş fakat çok da grunge dinlemeyenlerin de ilgisini çekebilir. Oldukça verimli ve başarılı biri olan Jerry Cantrell'in bu albümü bence Rock'ın hangi türünü dinliyorsanız dinleyin hoşunuza gidebilir. Albümde Psychotic Break, Solitude ve Gone farklı ve özgün parçalar. Anger Rising, Give it a Name ve Chemical Tribe Alice in Chains sound'una oldukça yakın. Ayrıca She was My Girl adlı parça da Örümböcek Adam soundtrack'inde yer alıyor. Jerry Cantrell'in ikinci solo albümü olan Degradation Trip benim ilk dinlediğim albümü. Yani ilk bu albümü dinledim ben ama Jerry Cantrell'in ilk albümü değil, ikinci albümü. Aslında... Ha? Ne? Nerdeyim ben? Tatil mi? Hani nerde? Hangi sınav? Saat kaçta? Tiiiieeeeyyyyy!

Bu aylık albümlerimiz bu kadardı. Bu arada birkaç mail geldi, yüz yüze de "şu gruba kötü demişsin", "falanca grup hakkında ne biçim konuşuyorsun" gibilerinden laflar işittim. Şu biline ki: Buradaki yazıları kendi zevkime, kendi bilgime ve hatta kendi ruh halime göre yazıyorum sayın seyirciler :) Tatile gidiyorum, eğlenelim coşalım lay lay lom. Türkiyaaa Türkiyaaa :))

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com

neleroloyor

⏭⏭ En sonunda Blind Guardian geliyor. 28 Eylül'de İstanbul Bostancı Gösteri Merkezi'nde olacak konserin biletleri 20 Milyon (ilk 250 kişi için) ve 18 yaş sınırı yok.

⏭⏭ Slipknot'un vokalisti Corey Taylor ve ritm gitaristi Jim Root Stone Sour adlı yan projeleri için çekilen videoda maskelerini çıkarmışlar.

⏭⏭ Darkthrone Leper Unctions adlı yeni albümleri için kayıda girömişler.

⏭⏭ Cortney Love ve Gitarist Eric Erlandson'un açıklamsına göre Hole dağılmış.

⏭⏭ Rotting Christ henüz adı belli olmayan yeni CD'lerini bitirmişler. Bakalım yine konsere gelirler artık...

⏭⏭ Guns N' Roses eski gitaristi (Guns mı ha? Ne?) uzun süredir beklettiği albümü On Down the Road'ı en sonunda çıkarıyormuş. Ayrıca albümün tüm bass bölümlerini Duff McKagen ve bir çok gtiar bölümünü de Slash çalmış.

⏭⏭ Iron Maiden'ın davulcusu Nicko McBrain kendini Hıristiyanlığa vermiş. Spanish River Church'de çok huzur bulduğunu söyleyen Nicko, bir önceki akşam içmediği için de mutluymuş.

⏭⏭ Overkill'in henüz piyasaya çıkmamış Wrecking Everything adlı konser albümünden Evil Never Dies parçası MP3 formatında dinlenebiliyormuş.

⏭⏭ Birkaç ay önce dağılma kararı alan To/Die/For yeni albümleri için stüdyoya girmişler.

⏭⏭ In Flames'in Eylül'de piyasaya çıkacak olan albümünün adı Reroute To Remain olacakmış.

⏭⏭ Kerry King'e göre Soulfly eski davulcusu Joe Nunez'in annesi Slayer'da çalmasına izin vermiyormuş :) Lombardo Lombardo Lombardoooooooo!

⏭⏭ Aerosmith çift CD'lik bir Best of çıkarıyormuş. Best of'da oldukça fazla parça bulunuyor ve eskilerden de bir hayli var. Eski Aerosmith'i merak edenler için...

⏭⏭ Ismarlama üzerine yanlışlıkla alınmış önü arkası belli olmayan 50 adet CD-R için acilen 50 adet dikiz aynası aranıyor. Müracaat gorcan abi :)

⏭⏭ Polarize grubunun gitaristi Barış'ın babası vefat etmiştir. Baş sağlığı dileriz.

FANTASY ROLE PLAYING

Derin Düşünceler

"Bizler ruhlarımızı düzene, adalete ve iyiliğe adadık. Doğruluk için çarpıştık, zayıfları koruduk, ilkelerimiz için yaşadık, ilkelerimiz için öldük. Onlar daima davranışlarımızın önündeydi. Bir demet zambağı koklamadan, sulu meyvelerin tadına bakmadan, gözlerimizin gördüklerine inanmadan, hatta bir başkasına aşık olmadan önce durmak; bütün bunların 'ilkelere' uygun olup olmadığını düşünmek zorundaydık.

İnan bana, bununla yaşayabiliyorsun. Bir süre sonra zihnin uyuşuyor, hareketlerin mekanikleşiyor. Ne zaman yazıldığı bile belli olmayan kurallar tüm bedenini ele geçiriyor. Düşünmeyi bırakıyorsun. Kılıcını çekiyorsun, çünkü kitapta kılıcını çekmen gerektiği yazıyor. 'Doğru' olduğu için sevdiklerini bırakıyor, 'doğru' olduğu için savaşıyor, 'doğru' olduğu için öldürüyorsun.

Şansın varsa bu savaşlardan birinde soğuk bir çelik parçası göğsüne saplanır. Cesur bir savaşçı olarak ölürsün, hakkında destanlar yazılır.

Benim gibi şanssızlar ise uzun yaşarlar, 'kuşku' ile tanışacak kadar uzun... Yıllar geçer, zihnin yavaş yavaş gizlendiği yerden çıkar, kalbine fısıldamaya başlar. 'İyi nedir?' diye sorar, 'doğru nedir?', 'acı veren her şey kötü müdür?'. Şüphe öyle kavurur ki içini, yapacaklarını değil, yapmış olduklarını sorgulamaya başlarsın. Yıllar boyu neye hizmet ettiğini düşünürsün. Yıllardır aradığın yanıt için aslında hiç soru sormadığını fark edersin. Soruları sormaya başladığında ise yanıt buharlaşmıştır. Şimdi doyasıya koklayabilirsin zambakları, ne var ki kokuları orada değildir artık..."

Fal'en Kalindran
(Bir zamanlar şövalyeydi)



İnançlarımız, düşüncelerimiz, yaşama bakışımız alnımızın üzerinde neon lambalarıyla yazılı değildir. Olaylar karşısında yaptığımız seçimler, aldığımız kararlardan yola çıkarak düşünce yapımız anlaşılabilir. Oysa frp'lerde bu sıra sondan başa doğrudur. Önce karakterinizin yaşam felsefesini (aligment-eğilim) belirler, ardından bu felsefeye uygun davranmaya çalışırsınız. Rol yapma sırasında en çok sorun çıkaran konulardan biri de karakterinizin eğilimini doğru şekilde yorumlayabilmek, davranışlarınızı, kararlarınızı felsefenizle bağdaştırabilmektir.

Dungeons and Dragons sisteminde karakterler eğilimlerine göre dokuz gruba ayrılırlar.



Eğilim, karakterinizin iyilik-kötülük ve düzen-karmaşa konusundaki görüşünü belirler. Bu görüşlerin hepsini uzun uzadıya açıklamayı gereksiz buluyorum, ne de olsa Player's Handbook'ta hepsi detaylı bir şekilde anlatılıyorlar. Bunun yerine hepsini kısaca açıklayıp, ardından yanlış yorumlanan bazı noktalara göz atmakta yarar var.

Karakterinizin eğilimi lawful-neutral-chaotic ve good-neutral-evil kavramlarının birleşmesiyle oluşur.

Lawful good: Kanun ve düzeni her şeyin üstünde tutan karakterlerdir. Daima adaletin ve iyinin yanındadırlar.

Neutral good: Amaçları iyi olsa da seçtikleri yolun kanuna tastamam uyması onlar için birinci planda değildir.

Chaotic good: İyiliğin gücüne inanan bir düşünce yapısı daha. Ancak davranışlarını önceden kestirmek ya da düzene uygun davranmasını beklemek güçtür.

Lawful neutral: Sistemin devamlılığını esas alırlar. Emirler uygulandıktan, kurallara uyulduktan sonra bunun iyi ya da kötüye gideceği onlar için önem taşımaz.

True neutral: İşte en zor canlandırılan eğilimlerden biri. Tüm dengelerin ortasında yer alan bir düşünce tarzıdır ve gerçekte karakterden karaktere farklı yorumlanabilir.

Chaotic neutral: Şaşırtıcı, beklenmedik, kural tanımaz. Hani şu "dengesiz" dediğimiz tipler vardır ya! (Kibarca "çelişkili" de diyebilirsiniz!)

Lawful evil: Kötülüğün kuralı olur mu? Bal gibi olur. Marvel Comics okuyucuları Dr. Doom'un olanca kötülüğüne karşı verdiği sözü tuttuğunu bilirler.

Neutral evil: Genel anlamdaki "kötü" kavramının karşılığı budur. Ne chaotic evil kadar yıkım düşkünüdür, ne de lawful evil gibi kural boyunduruğu taşır. Kötüdür, o kadar.

Chaotic evil: Yan etkileri: yok oluş, yıkım, şiddet, kıyım... Kötülük hiç bu kadar kötü olmamıştı, kullanmadan önce doktorunuzla birlikte kaçın!

Görüşlerimiz = kelepçelerimiz ?

Peşinen söyleyeyim, karakterlerin bu dokuz düşünce yapısı altında kısıtlanmasına taraftar olmayanlardanım. Bu şekilde düşünen bazı oyun





yöneticileri "eğilim" kavramını kullanmazlar. Ancak bir "rol yapma" oyununda karakterlerin dünya görüşlerinin hiç adının konmaması da uygun değil. Bence bu konuda White Wolf firmasının uygulaması daha sağlıklı. White Wolf oyunlarında karakterinizin bir dışa yansıttığı, bir de gerçekteki düşünce tarzını seçersiniz. Ancak bunlar iyi-kötü-çirkin şeklinde değil, bazı etiketler şeklinde belirlenir. Örneğin karakteriniz dışarıdan "Loner" olarak görünür, sosyal ilişkileri zayıf, insanlardan uzak duran biridir, ancak gerçekte bir "Caregiver"dır. Yani perde arkasından da olsa diğerlerine yardım etmekte, yaklaşmasa da insanlara karşı merhamet duyguları beslemektedir. Bu tarz bir sınıflandırma rol yapma oyunlarında hem daha rahat uygulanıyor, hem de oyuncuyu daha az kısıtlıyor. Ama söz konusu D&D olunca eğilimleri doğru yorumlamamız, en azından sınırlarımızı biraz genişletmemiz gerekiyor.

D&D oyuncularının en çok göz ardı ettiği konu, her eğilimin her karakterde aynı şekilde yansımamasıdır. Paladin'in "lawful good" kavramını yorumlaması bir çiftçiden çok daha farklı olabilir. Lawful good olmak, kurallara uygun hareket etmek, davranışlarında iyiliği önde tutmaktır. Ama bu kavramın içinde kahramanlık yoktur. Zalim bir derebeyinin emri altında çalışan yoksul çiftçileri düşünün. Derebeyinin emirlerine uyarlar, zor durumda dostlarına ellerinden geldiğince yardım ederler, bu nedenle "lawful good" sayılırlar ama bu zorbalığa başkaldıracak güçleri ya da cesaretleri yoktur. Oysa derebeyliğe yolu düşen bir paladin çiftçileri organize edebilir, ya da doğrudan ordular çağırıp derebeylikle savaşabilir, adil bir sistem kurabilir. Hatta bu savaşta çiftçilerin derebeyinden korkup orduya katılmaması da mümkündür. Paladin'in çağrısına uymamak çiftçileri "kötü" yapmaz. Paladin'deki düzen ve iyilik anlayışı, diğer insanlardan farklı olarak onun her türlü şartta adaletsizliğe başkaldırmasını, hatta öleceğini bilse bile doğrularından vazgeçmemesini öğütler.



Neutral good ya da chaotic good karakterler "düzen" kısıtlamasından uzaktadırlar. Yaşlı amcaları teyzeleri biletleri olmadığı halde otobüse kabul eden otobüs şoförleri "neutral good" kavramına iyi bir karşılık oluştururlar. Durumu kurtarmak, kimsenin kimseye gücenmemesi için beyaz yalanlar söylemek, komşu evi soymaya çalışırken yakalanan bir hırsızı polise teslim etmeden önce onun ağzını burnunu kırmak –biraz ağır bir örnek olsa da- chaotic good davranışlar arasında yerini alabilir.



Lawful neutral çözümlenmesi çok zor bir davranış türü değildir. Onlara çoğu yerde rastlayabilirsiniz. "Abi bana kalsa mesele değil, ama ben de burada emir kuluyum, kusura bakma!" cümlesiyle karşınıza çıkarlar. Örneğin askerlikte isteniz de istemeseniz de lawful neutral davranmak zorundasınızdır. Aldığınız emri gözü kapalı uygular, sonucuna bakmazsınız.

Sokaktaki adam nasıl düşünür?

True neutral herhalde tüm davranış şekilleri arasında kavranması en sorunlu olanıdır. Aslında true neutral standart insan davranışı ile çok benzerlik gösterir. Yalnız burada da paladin'in lawful good'u yorumlaması gibi farklılıklar görülebilir. Normal insanlar olarak çoğunlukla işimize geldiği gibi davranmayı tercih ederiz. Başkasının sırasını kapar, başkası bizim önümüze geçince kuralların uygulanmasını isteriz. Söz konusu kendimiz olunca "bi kerecikten bi şey olmaz" deriz. Bu davranışlar başkasına kötülük yapmak, diğerlerini bekletmek amacı taşımaz, yalnızca olayları kendimize yontmayı severiz. Burada nötral davranmak bir araçtır. Druid'lerin tarafsızlığı ise farklı olarak kendi çıkarları adına değil, evrendeki dengelerin korunması adınadır. Bir druid, iyilik-kötülük ve düzen-karmaşa arasındaki dengenin sürekliliğini sağlamayı başlıca amacı olarak görür. İki güç arasındaki savaşta kesin bir yerleri yoktur. Doğa gibi tarafsız davranırlar, ancak güçlerden birinin diğerini yok etme tehlikesi varsa devreye girer, her ikisinin de varlığını korumak için mücadele ederler (Daha detaylı bilgi için bkz. Complete Druid's Handbook).



Suç ve ceza

Toplumda ceza gören davranışların çoğu "kötü" olmaktan çok "yanlış" ve "ahlaka aykırı" davranışlardır. Kötülük kavramı daha çok canlılara eziyet etmekten hoşlanmanın, bilerek, isteyerek ve hiçbir çıkarı olmadığı halde çevresine zarar vermenin karşılığıdır. Oysa işlenen suçlara baktığınız zaman çoğunlukla çıkarları doğrultusunda hareket eden kişilerle karşılaşırsınız. Hırsız kötü olduğu, başkasına zarar vermek istediği için çalmaz. Yaptığının "yanlış" kabul edildiğini bilir ama para kazanmak ister. Belki karşı çıkacaksınız ama bence bu davranış "true neutral" kavramına "neutral evil" kavramından daha yakındır.

Asıl sorun, gerçek hayatta insanları dokuz sınıfa ayırmanın olanaksız olması. Masallardaki gibi iyi ve kötü kalın çizgilerle sınırlanmış değiller. Davranışlarımız tek tek sınıflandırabilir belki: Emniyet kemerinizi düzenli olarak takar ama kırmızı ışıkta karşıdan karşıya geçersiniz. Kendinize ait olmayan eşyaları cebe indirmezsiniz de satıcıya "Fiş almasam kaça olur?" demeyi bilirsiniz. Bu davranışların hepsini aynı başlık altına sığdırıp yorumlamak olanaksız. Bu nedenle de frp oynarken eğilimleri canlandırmakta sorunlar yaşıyoruz. İyi ki de yaşıyoruz. Gerçek hayat yalnızca dokuz düşünce yapısından oluşsa ruh ve sinirbilimcilerin yükü bir hayli hafiflerdi herhalde, ama o kıvrımlı, gri-beyaz muhteşem hücrelere de yazık olmaz mıydı?

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

yıllargeçer...

Binlerce insana okuyacakları anlamlı birşeyler sunmaya çalışmak ne yorucudur...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Orta yaş bunalımı gerçekten var mı? Soyaç 30'u göstersin, anlarsın. Ama öte yandan, ben 15'imde de böyleydim sanırım.

Tam beş seneyi geçti ki "profesyonel" anlamda yazarlık yapıyorum. Tabii buradaki profesyonellik kesinlikle Stephen King seviyesindeki bir geliri, ya da Orhan Pamuk kadar büyük bir popülariteyi içermiyor. Demek istediğim şey yıllardır para kazansam da, kazanmasam da düzenli olarak binlerce insanın alıp okuduğu yazılar yazıyor olmam. Ve gerçekten de bu böyledir, bir yazar yerel bir gazetede ücret almadan yemek tarifleri köşesi de hazırlasa, çok deli maaşlarla büyük bir gazetenin başyazarlığını da yürütse, olay değişmez. Eğer ki devamlı olarak geniş bir kitlenin para verip aldığı bir yayında yazılar yazıyorsanız, sizin para kazanıp kazanmamanız önemli değildir, siz kesinlikle "profesyonelsiniz" demektir. Belirli bir iş etiğine sahip olmak, sizden okunacak birşeyler yazmanızı bekleyen insanlara zamanlarına değecek şeyler vermek sorumluluğunuzdur.

Bu aslında hemen her meslekte böyledir. Sırf zevkine yapıyor olmanız araba tamirciliğini savsaklayabileceğiniz, ya da şüpheli sonuçlar ortaya koyabileceğinizi göstermez. Sonuçta insanlar size araçlarını ve bir anlamda canlarını emanet ediyorlardır. Onardığınızı söylediğiniz frenler tutmadığında merhumların yakınlarına ne diyeceksiniz? "Ben bu işi amatör bir ruhla, para kazanmadan, sırf zevk için yapıyorum!" Denemenizi hiç tavsiye etmem. Belki biraz tuhaf bir örnek gibi görünebilir, ama sanırım olayın mantığını yeterince anlatıyor.

Yazarlık öyle birşeydir ki, sizin ve diğerlerinin yazdıklarını okumak için para veren insanlarla çok büyük bir iletişim içine girmeniz gerekir. Burada belirli bir yaklaşım, belirli bir etik edinmek şarttır, sırf para almadan, ya da çok az bir maaşla çalışıyor olmak kimseye yaptığı işi savsaklama hakkı vermez. Hele yazarlıkta bunu hiç yapamazsınız, çünkü kaleminizden çıkan her kelime dışarıda bir yerde birilerini bir şekilde etkileyecektir. Birilerine yanlış yol göstermek, yanlış *bir örnek olmak, en azından yanlış* anlaşılıp kendi elinizle kendinize değer verenleri ters yüz etmek, bunlar başınıza gelebilir ve hiç hoş değildir.

Bu yüzden "amatör" kelimesi aslında insanların "sorumluluk" denen illetten kaçabilmek için uydurdukları boş bir kelimeden başka birşey değildir. "Amatör babalık" diye bir müessese var mıdır? Yetişkin oğlunuz bir akşam eve gelip te uyuşturucu parası için kafanıza silah dayadığında, "babalık" gibi çok küçük bir kitleye hitap eden bir "mesleğin" bile ne denli "profesyonellik" gerektirdiğini görürsünüz. Ya amatör sporculuk? Böyle birşey var mıdır? Sırf para almadığınız için halı sahada yalan yanlış oynayıp kendi arkadaşlarınız tarafından yuhalanmayı, ya da daha da kötüsü resmen *ahmakça davranıp* kendinizi gereksiz yere sakatlamayı göze alabilir misiniz?

Bu bir oyun dergisi, daha fazlası değil. En azından sapla samanı karıştırmamak açısından, bir ülkede oyun dergileri çok daha farklı rollere soyunmamalı, yazarlar kendilerini okuyanlar için "örnek alınacak önemli kişilikler" haline gelmemeli. Bazı genç okurların bizleri "her dediği kesinlikle doğru" adamlar gibi gördüğüne şahit oldum gelen mektuplardan. Oysa ne acıdır ki maalesef bu doğru değil. Sıradan bir insan olarak hem atalarımın hatalarına düşmek, hem de kendim yeni hatalar keşfetmekle yükümlüyüm ben, bu insan olmanın bir parçası.

«Öte yandan bazıları da yazdığımızı bile okumadan, hatta bir defa bile dergiyi almadan bizleri çarmaha germekte hiç tereddüt etmiyorlar.»

Öte yandan bazıları da ne yazdığımızı bile okumadan, hatta bir defa bile dergiyi almadan bizleri çarmıha germekte hiç tereddüt etmeyebiliyorlar. Çoğunun gerekçesi de çok komik, *"Onlar amatör değil!"* Lütfen, 30 yıl bu gezegende çile çektikten sonra, en azından idam edilmeden önce savunmamı yapabilme hakkım olmalı, herkesin olmalı. Belki mükemmel bir örnek, üstün bir kişilik, yüce bir insan ve falan ve filan olmakla yakından uzaktan alakam yoktur. Ama bu kadar zaman bu kadar tecrübe edindikten sonra en azından söylediğim yüz laftan birinin doğru çıkması ihtimali de göz ardı edilemez, değil mi?

Ve işte böylece, her yeni sayıda okurlardan gelen tepkileri de göz önüne alarak yeni, farklı birşeyler anlatmak, onlarla dergi sayfalarında paylaşacağınız kısacık süreyi "değerli" kılmak için çabalar durursunuz. Geçip giden zamanla birlikte binlerce insana birşeyler anlatan bir kişi olarak tükenmeye başladığınızı hissettiğiniz zamanlar gelir. Ama profesyonel ya da değil, bu sizin işinizdir.



multidünya

Kılıçla uzay gemisi avlamak

Devasa Online oyun pazarı her yıl daha da genişlemekte. Güney Kore'de IP numaralarının bittiği bir devirdeyiz artık. Tabii Kore bu konuda çok uç bir örnek. Ne de olsa her ülkenin 9 milyon online oyun oynayan bir nüfusu yok. Üstelik ülke o kadar büyük bir pazar haline gelmiş durumda ki sırf Kore için yapılan online oyunlar mevcut. Eskiden bir oyunun yalnızca aynı klavyeden beraber ya da hotseat olarak oynanabildiği bir dönemden, ki bu özellik de her oyunda yoktu, önce her oyuna ağ üzerinden çok kişilik oyun oynanabilme özelliği sonra internet üzerinden oynanabilme özelliği eklenmesine kadar geldik. Hatta daha da ileri giderek oyunları tek kişilik olarak oynayıp bitirdikten sonra sadece online olarak oynuyoruz desek çok ta yanlış olmaz. Bir bölüm oyuncu ise sadece online oyunlar oynuyor. Tabiki ülkemizin altyapı sorunları yüzünden bu keyfi herkes tadamıyor. Ama tartışılmaz bir gerçek var ki o da geleceğin internet üzerinden oynanan oyunlarda yattığı. Burada oyun oynamakla internet üzerinden satış yapan bir site açmayı aynı kefeye koymamak gerektiğini düşünüyorum. Her ikisinde de sanal olarak nakit akışı olsa da online oyun oynamak, yani bir nevi hizmet satmak ile bir ürün satmak arasında büyük farklar var. Online oyunlarda oyunun CD sini bile satın almadan iyi bir bağlantınız varsa bilgisayarınıza bile indirebilirsiniz. Eğer sıkılırsanız oyunu bırakabilir hatta ödediğiniz paranın bir bölümünü almak adına hesabınızı satabilir ya da işi tamamen ticarete dökerek oyun içindeki eşyaların satımından para bile kazanabilirsiniz. Elinizdeki ürün yamalarla sık sık kendini günceller. Ayrıca bir sürü arkadaş edinmeniz ve sanal bir topluluğun parçası olmanı da cabasıdır. Oysa ürün satın alırken tüm muhattabınız bir arayüzdür. Örneğin domates alacaksanız bunu görmek, kontrol etmek istersiniz. Oysa sanal ortamda bu mümkün değildir. Ürünün satıcıdan size kadar gelmesi ise başka bir problemdir. Zamanında ve zarar görmeden, tam olarak sizin istediğiniz ürünü teslim almayı beklersiniz. Daha bir çok ayrıntı sayılabilir ama özet olarak her iki konuda birbirinden, bir çok yerde çok farklı özellikler taşır.

« Örneğin domates alacaksanız bunu görmek, kontrol etmek istersiniz. »

Türkiye'deki durum

Ülkemize gelince. Yurtdışında oynanabilen oyunlara ulaşmanın üç yolu var. Oyunumuzu yurtdışındaki bir internet sitesinden sipariş vereceğiz, ikincisi internet sitesinden indirilebilirse oradan indireceğiz. İlk durumda en az 23$ lık bir yol parası ödememiz gerekirken her ikisinde de mutlaka bir kredi kartına da ihtiyacımız olacaktır. Oyunu Türkiye'ye getiren ithalatçısından da alabiliriz ama online oyunlar çok satmayacağı endişesi ya hiç getirtilmiyor ya da adet olarak az getirtiliyor ve büyük şehirlerdeki belli satış noktalarında bulunabiliyor. Buralarda da çabuk tükendiği için bir çok kişi oyunlara ulaşamıyor. Kredi kartı, işte bu 18 yaşının altındaki oyuncular için büyük bir problem oluşturuyor. Yurt dışında bu problem "oyun zamanı" denilen bir sistemle çözülüyor. Siz belli bir dükkandan gidip bir oyun için oyun zamanı kartı alıyorsunuz. Bu kart üzerindeki şifre ile o kadar süre oynayabiliyorsunuz. Süre dolunca şifre de geçerliliğini yitiriyor. Aynı sistem ülkemizde de olsa daha çok insan online oyunlara girebilirdi.



Sanane ve AGS!

Online oyunculuk konusunda öncülük yapan oyun serverları Sanane (sanane.com) ve AGS (agszone.net) şimdilik tek kurtuluşumuz durumunda. İki kuruluşunda oyun dünyasına son derece hakim profesyoneller ile yönetilmesi bizim için büyük bir şans olsa da şu anda maalesef bu iki kuruluşun tercihlerine kalmış durumdayız. Bu da elimizdeki her oyunu istediğimiz an multiplayer olarak oynayamayacağımız manasına geliyor. Halbuki firmaların kendi server ağları ülkemizde bulunsa örneğin ben canım Ultima Online ya da Counter Strike'dan sıkıldığında girip bir C&C Renegade ya da Ghost Recon oynayabilirdim. Ayrıca resmi olmayan serverlara dadanan bilinçsiz oyuncuların tacizlerinden kurtulmak veya bu tip insanların buralara en az düzeyde girmesi benim oyunumu kat kat eğlenceli kılardı. Ülkemizde sakat doğan ve korsan oyunlar sayesinde zaten bitkisel hayatta yaşayan oyun piyasası dilerim parasal büyüklüğünü yasal ortama geçirmeyi başarır ve bizde sağlıklı bir piyasaya kavuşuruz. Böylece hem sizler sağlıklı ve kaliteli bir hizmet alırsınız hem de bizler hak ettiğimiz konuma oturtuluruz.

ejderhanın ini



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Fırat'ın adı aslında neden Tırat? Söylemesi çok daha kolay geliyor. Şimdi kim kalkarda Brezilyalı Ronaldinho gibi tavşan dişli olup "F" harfini teleffuz etmek ister ki? İki T kullanmak daha ekonomik geliyor. Allahım çok mu tembelim yoksa?

Fuar sence nasıldı? Çok eğlenceli ve yorucuydu. Gelen tüm okuyucu dostlarımızla tanışmak büyük bir keyifti. Dost diyorum çünkü yeni tanıştığınız herkesle uzun zamandır tanışıyormuş gibi sohbet etmek herkese nasip olmaz.

Sen mezun mu oldun şimdi? Aslında bir tek projem kaldı. O zaman resmi olarak mezun olacağım ama tüm derslerimi verdiğim için bitirdim demek te çok yalnış sayılmaz. Artık Masterlıyım ve çok mutluyum.

fanzin

cesur yeni dünya

Kendi eserine tutsak olmamak



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Sen yaptın mı bu fanzin olayını hiç? Çok çook eskiden... evet.

Nerden bulunur peki bu? Çok çook eskiden... Taksim'deki bazı kitapçılarda vardı.

Bi daha yapıcak mısın? Belki bir gün... di mi Serpil?

Nasıl bir şey olacak peki? Kim bilebilir ki...

Elektrikler kesik ve televizyon kapalı. Aslında şu Senegal maçını tekrar izlemek istiyorum. Güzel bir maç olduğundan mı yoksa kazanan taraf biz olduğumuzdan mı bilinmez. Herhalde ikisi birdendir... Ama elektirikler olsa bile maçı veren bir kanal yok. Televizyon da her zamanki boşluğunda muhtemelen.

Fırsattan istifade uzun zamandır ihmal edilmiş bir keyfi sürüyorum. Aklımdan geçenleri mürekkep ile kağıda dökmek. Bilgisayar başında yazmaya alışamadığım günler gibi. Zaten eskiden "yazmak" çok farklıydı. Birileri veya bir şeyler için değil sadece kendim için yazdığım günlerde...

«İstediğim her şeyi yapabilsem süper bir oyunun altı sayfalık incelemesine koca koca puntolarla tek bir cümle yazabildirdim; "Öyle güzel ki anlatacak kelime bulamıyorum".»

Derginin esareti

Kim derse desin bir dergi tutsaktır. O dergiye beynini boşaltan insanlara ait değildir sadece. Öncelikle okurlarının eseridir. Onlar neyi sever, ne okumak ister diye kafa patlatır boyuna. Sonra yayın, meslek ve etik ilkelerine... Hem kanunlarla belirlenmiştir ne yapıp ne yapamayacağı, hem de tepki alacak aşırılıklardan korkar. Sonra her şeyi kendine köle eden ekonomi elbette. Dünyanın en idealist dergisi olsa bile, gelecek ay yine çıkabileceğinden emin olmak ister. Hele kimi dergilerin megaloman patronları ve ağızlarının içine bakan reklam verenleri vardır. Neyse ki onlardan kurtulalı çok oluyor. Hiçbir dergi özgür değildir kısacası. Level da değil...

Mesela istediğim her şeyi yapabilsem süper bir oyunun altı sayfalık incelemesine koca koca puntolarla tek bir cümle yazabildirdim; "Öyle güzel ki anlatacak kelime bulamıyorum". Ama bunu yapsak pek çoğunuz ayaklanır, "Para veriyoruz bu dergiye kardeşim, ne bu bomboş altı sayfa!" diye mail'lere boğardınız bizi.

Bunun bir alternatifi var neyse ki. Kimseyi takmadan, kuralları hiçe sayarak da yazabilir insan ve bunu geri kalanlarla paylaşabilir. Her şeyi kendiniz yaparsınız. Kendiniz yazarsınız, kendiniz basarsınız ve kendiniz dağıtırsınız... Tek ihtiyacınız olan bu işi yapmayı istemek, bir fotokopici ve dergilerinizi bırakabileceğiniz birkaç nokta. Tamamen size ait bir dergi. Siz nasıl istiyorsanız öyle olan bir dergi. Kısacası fanzin.



Fanzini fanzin yapan özgür olmasıdır. Ne okuyacak olanlar umrunuzdadır ne de etik, kural ve yaptırımlar. İstediğiniz yerden istediğiniz kadar çalıp çırpar ne isterseniz onu yazarsınız. Sonunda ne peşinize düşen olur ne de "bu ne biçim dergi" diye karşınıza dikilen... O kadar ucuza mal olur ki, satıp satmaması umrunuzda olmaz. Zaten bu işten para kazanmak da değildir niyetiniz. Siz keyif aldığınız sürece hiçbir sorun yok.

Sıra sizde

Şimdi içinizden bazıları Level'da yazar olmak istiyor ya... Deli misiniz kardeşim!? Sabah akşam çalış, gezmeyi tatili unut, beğenmeyenlere nasıl beğendirsek diye kafa patlat, sabah akşam derdini anlatmaya çalış. Bütün bunlara batıp sonunda salt istediğinizi yapamamak yerine kendi fanzinlerinizi hazırlasanıza. İsterseniz oturun Word'de yapın, isterseniz kağıt kalemle hazırlayıp ordan burdan topladığınız resimleri yapıştırın üstüne. İsterseniz de bütün screenshot'ları elle çizin. Basın fotokopisini sonra, ya sağa sola bırakın ya da kendiniz, birinci elden dağıtın.

Eğer asıl istediğiniz, oyunlar hakkında gönlünüzce yazmaksa cidden, inanın bu pek çoğunuz için daha doğru ve keyifli bir yol. İlla oyunlarla ilgili olacak da değil ya, siz içine ne koymak istiyorsanız o olur. Unutmamanız gereken tek şey, bir kopyasını da bana yollamak. Fanzin hazırlamak pek de parlak gelmiyorsa bile fanzinleri takip etmeye çalışın. İnanın orası apayrı bir dünya.

basitgüzeldir

dir'li cümleleri sevmiyorum ama bu ay her cümleye bir 'dir' düşüyor



oyungezer

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Nedir bu konserler illan? Bilmiyorum ama birinin bu gidişata dur demesi lazım, neredeyse her hafta kaçırılmaması gereken birileri geliyor... Olmaz ki böyle.

Niye ki? Ne güzel işte... Değil, ben şahsen her yaz iki konserden fazlasını kaldıramıyorum. Birini sindiremeden diğeri geliyor. En az iki üç ay büyüsünden kurtulamadığım konserlerden istiyorum ben.

Konser büyüsü ne ola ki? Ah, bu öyle bir şey ki, kara büyüden daha etkili. Konser verenin performansına göre şiddeti artar ve en tehlikelisi öyle bi büyülenirsiniz ki turne turne o grubu ya da şarkıcıyı takip edersiniz. Dünyayı dolaşmak zorunda falan kalırsınız, alimallah...

Bu ay kendi köşemi yazmadan önce "komşumun" yazdıklarını okuma şansım oldu bir şekilde. Komşum dediğim, yan köşedeki arkadaş, Tuğbek. Açıkçası okudukça "ah ben niye akıl edemedim bu konuda yazmayı" diye de hayıflandım. Aylardır kendi hayatımda bir çıkış ararken ve bu konuda ruh halime göre bazen tembellik bazen beceriksizlik diye yorumladığım bir kısır döngüye kapılmışken komşunun dedikleri neredeyse "iyi geldi"... Benim dallandırıp budaklandırdığım "kendim için ne yapsam" sorusuna böyle tatminkar cevaplar bulunabileceğini unutmuşum sanki.

BENDE BENDEN İÇERU

Aklıma geldikçe oynadığım bir oyun var. Oyunun mekanı mümkünse kalabalık caddeler. Yanımdan yürüyüp geçen insanların yüzlerinde ne gördüğümü soruyorum kendime, tek tek. Sokakta omzuma çarpıp geçen irice bir kadın, kafasını yerden kaldırmayan liseli bir çocuk, annesinin elini yakalamaya çalışan küçük bir kız, yürüyen herkesi şöyle bir süzen, tercihan bıyıklı vitrinönüadamı ve daha bir sürüsü... Binlerce, on binlerce, yeterince abartınca milyarlarca hikaye var bu yüzlerde. Sizin kendi hayatlarınız içinde kaybolup gidişiniz, "benim şansım", "benim talihsizliğim", "benim hayatım" diye tanımladığınız temaya kimbilir neresinden bulaşan ve en az sizin kadar o süreci etkileyen bir dolu insanın yüzü karşısında iyice hırçınlaşıp ortaya çıkıyor. Bütün sevinçlerin ve rahatsızlıkların merkezinde aslında "ben"in olması gerekmediğini hatırlıyorsunuz... ve benmerkezci yaşamanın insanı körleştirdiğini. Bunlar aklınıza takıldığı için çevreyi incelemeyi bıraktığınız şu arada bile, bakın işte şu kızla oğlan, şu pardesülü amca, şu simitçi, geçip gitmiş yanınızdan. Kendi sonuçlarınızı bulmaya çalışırken kimbilir kaç hikayeyi kaçırmışsınız.

Basit birkaç kuralı olan ve baktığınızı görmenizden başka bir şey istemeyen bu oyunu içinden çıkılmaz hale getirmemek için kendinizi dışarda tutmanız gerekiyor. Zira hikayesini uyduracağınız bir yüze çıplak gözle değil de filtrelerinizin berisinden bakıyorsanız kimbilir orada olan neleri soğuracak, görünmez yapacaktır o filtreler. Hikaye yarım değilse de kısır kalacaktır.

Ne işe yarar bu oyun, bilmiyorum. Oynanan hangi oyunda bir fayda elde etme amacı güdülebilir ki zaten (fayda sağlasın diye oynanan oyunlar için başka bir tanım yapılmalı, beni böyle gereksiz parantezler açmaya mecbur bıraktıkları için kınıyorum bütün çıkar oyunlarını ayrıca). Ama yüzlere bakıp hikaye yazmanın insanı kendine saplanmaktan kurtardığı kesin, bir süreliğine tabii.

> « **Aklıma geldikçe oynadığım bir oyun var. Oyunun mekanı mümkünse kalabalık caddeler.** »

HOT SEAT MODU

Bir versiyonu daha var bu oyunun, multiplay modu da denebilir... Daha interaktif bir şey, hem de daha eğlenceli. Nasıl oynanır? Can sıkıntısından muzdarip bir arkadaş daha bulunur, bir köşede oturulur ve söyledikleri duyulmayan bir grup insan göze kestirilir. Sonra onların konuşma sırasına, el kol hareketlerine, yüz ifadelerine göre replikler üretilmeye başlanır. Konuşmalar senkronize olmalıdır. Bir çeşit real-time strateji denebilir sanki buna. Yaratıcıdır, eğlencelidir, sadece 3D değil çok boyutludur, iyidir yani... Hatta koyacağınız kurallara göre bir kazananı, bir kaybedeni bile olabilir. Ne gerek varsa artık.

Demem o ki, içeri bakmaktan feri sönen gözleri arada bir gün ışığına çıkarmakta, şöyle bir gezdirmekte fayda var. Kendin için bir şeyler yapmanın uzman simyacılardan oluşan bilim ekibimizce de onaylanmış formülü böyle. Sizin aklınızdaki küçük gündelik oyunları da merak etmekteyim. Yazın efendim. Ha, bir de Tuğbek'e göndereceğiniz o el emeği göz nuru fanzinlerden birer kopya da ben istiyorum.



Penguenler arasındaki farkları bulun...

inbox



Eeee, afedersiniz?
Buyrun, nedir?
Ben Inbox köşesini aramıştım da...
Burası bilader, geç otur ben müdürü çağırayım...
SİNAAAN! Müşteri geldi, meşeleri kapıp gel de ilgilenelim!

KARANLIKTA BİR MUM

Tarihte hayal gücüne hayret ettiğim tek bir insan vardır; Ulu Önder Atatürk. Düşünsenize daha ele geçirilmeden başkaları tarafından paylaşılmış bir toprak, bütün inançlarını ve direncini kaybetmeye zorlanmış eli kolu bağlı bir millet. Devlet daha dünden teslim olmuş, halk kaderiyle başbaşa bırakılmıştır. Bir adam çıkıyor bu halkı uzun ve imkansız gibi görünen bir çaba sonucu tek bir bayrak altında topluyor. Ve tekrar imkansız gibi görünen bir istekle bütün düşmanı ülkeden def ediyor. Çok mu zor ? Evet imkansız. Ama Atatürk deki o inanç o ülkeyi ileri medeniyetler seviyesine getirme hayali olmasaydı... Neyse zaten çoğu kişi anlamayacak. (geyik yapmak varken kime ne) B gün ise bir amacı olan, Türkiye' yi aydınlatmayı çabalayan çalışan çok az yayın kuruluşu vardır. Sizi bu neden dolayı çok seviyorum. Eğer mesleğinizi kötü yapmış olsanız bile kimsenin size hakaret etmesinin hakkı olamayacağı kanaatindeyim. Sız ne olursa olsun kendı çizginizden şaşmayın, neyseniz öyle davranın. Bu ülkede gençliğin geyikten çok aydınlanmaya ihtiyacı var. Sevgi ve saygılarımla,

Muammer Sarı

Merhaba Muammer,
Ne acı değil mi, bugün o adamın arkasından atıp tutan, olmadık sözler söyleyen alçakların, satılık düşman uşaklarının hepsi aslında varoluşlarını onun ve sayısız şehidin kanına borçlular. Bazen düşünüyorum da, onun yerinde olsam ne yapardım? Sanırım pek iyi şeyler yapmazdım, onun kadar merhametli ve sevecen bir adam değilim çünkü.
Ama daha da acı olan senin diğer konuda da haklı olman, yani bizim bizi okuyan gençlere biraz olsun doğru bildiklerimizi aktarmak için çabalamamız konusundan bahsediyorum. Bu bence çok acı, çünkü bir ülkede yayınlanan dergiler içinde gariban bir oyun dergisi bu işi üstlenmek zorunda kalmışsa, aslında o ülke için çok acınası bir çağ çoktan başlamış demektir. Bilmem haksız mıyım?

BAB-BA!

İyi günler, Derginizi 1999 yılından beri zevkle takip ediyorum. Her sayısını sakladım. Strateji ustası kısmına sahip olmak asıl niyetimdi ancak elime her aldığımda bazı yazıları baştan okumaktan keyif aldığımı farkettim. Hiç bu tarihe kadar olan sayılarınızı üst üste koydunuz mu :) ? Laklı kapak da olunca kayıyorlar ve devriliyorlar. Evde 8 aylık kızım da olunca yer sorunları baş gösterdi. Sadece Level okumuyorum ve doğal olarak sadece Level dergilerimi saklamadım. Bugün karımın da abartılı ısrarlarıyla istemeyerek hoşuma gitmeyen birşey yapmaya başladım. Strateji ustası kısımlarını, amatörce (Acrobat gibi profesyonel bir yazılım kullanmadan) tarayıp kaydettim. Memnun kaldığımı söyleyemem, dergilerimin çoğunu atmak zorunda kaldım. Böyle bir ürünün belki de sizin tarafınızdan çıkarılabileceğini düşündüm. Gerçi sizin için çok zor, verimsiz veya pahalı bir tasarı olabilir bilemem ama eğer değilse, böyle bir ürünün satabileceğini veya Level CD'sinde güzel bir yer edinebileceğini düşündüm. Gerçi web sitenizde herşey var ancak kendi dergim, kendi sayfalarım diye düşünüyorum.
Bir konuda da sizlere hak verdim. Derginizin Fallout Cd'si hediye olan sayısı 2.600.000 TL idi. Yanlış bilmiyorsam o dönemde kriz yoktu. Dolar 2 katına çıktı ama sizin fiyatınız 3.850.000 TL, gizli zam oldu belki, orjinal oyundan feragat ettiniz ve sayfa sayısı azaldı ancak çalışma kaliteniz devam ediyor. İyi çalışmalar dilerim.

Volkan Alkut

Merhaba Babacık,
Öncelikle seni tebrik etmeme izin ver lütfen, umarım senin ufaklık uzun ve sıhhatli bir hayat sürer, sevdiği insanlardan hiç ayrılmaz. Dergi olayına gelince, evet, ben de tüm sayılar eksiksiz olarak var ve evde üst üste duruyorlar. İşin püf noktası onları genişçe bir rafa, yatay olarak ve dikiş yerleri dışa bakacak biçimde yerleştirmek, böylece kaymıyorlar. Ama tabii senin bızdık emeklemeye başladığında ne yapsan boşa olduğunu göreceksin, emin ol evin altını üstüne getirecek, sizin varlığını bile unuttuğunuz ıvır zıvırı kıkırdayarak sürükleyip önünüze bırakacak.
Eski sayıları tarayıp verme fikrine gelince, aslında bunu uzun zaman önce müdüre götürdüm. Sinan olaya hayli sıcak baktı, ama tüm sayıları tarayıp arşiv oluşturmak zaman alan bir iş, üstelik CD'de uygun yer açmak ta lazım. Ama aklımızda olan bir proje bu, emin olabilirsin. (Araya giriyorum, böyle bir çalışmamız oldu aslında. Ama sayfaları tarayıp CD'de verice, kalite oldukça düşüyor. Bir çare bulunca, eski sayılarımızı CD'de Acrobat formatında vereceğiz – Sinan)
Maliyetler konusunda da haklısın, yayıncılık işini biraz bilen bir adam işlerin o kadar kolay yürümediğini de bilir. Mesela derginin etiket fiyatının yüzde 35'lik kısmının doğrudan dağıtım şirketine gittiğini biliyor muydun? Haliyle kriz patlayınca fıyatı abartmamak için pek çok şeyden vazgeçmek zorunda kaldık, ki buna ücretlerimize yapılacak doğru düzgün bir zam da dahil. Sen ev geçindiriyorsun, bilirsin, cebindeki paranın her ay daha da işe yaramaz hale gelmesi ne fenadır. Neyse, tekrar yaz bize, ufaklığın da gözlerinden öperiz =)

Ne olursa olsun kendi çizginizden şaşmayın, neyseniz öyle davranın. Bu ülkede gençliğin geyikten çok aydınlanmaya ihtiyacı var.

SESSİZ BEKLEYİŞ

Merhaba Mad, Uzun süredir sizi takip eden binlerce sessiz çoğunluktan biriyim, her ay gazete bayilerinin camına bakıp yeni sayının çıkmasını bir çocuk gibi sabırsızca bekleyenlerdenim. Aslında power gamer değilim çok fazla oyun oynayamıyorum, çünkü; bir iki disketlik oyunların, 8Mb'lık ramlerin, DX2 66 ların zamanını çok özlüyorum. Bilgisayar patronları hergün bizleri nasıl sömürecekleri düşünüp daha yüksek konfigürasyonlu oyunlar çıkartırken ben sadece izliyor ve sizlerden destek alıyorum. Belki de bu hıza yetişememekten korkuyorum ve yeni çıkan her ruhunu kaybetmiş oyun bana disketlerle bilgisayarcının kapısını aşındırdığım günleri hatırlatıyor. Ama yine de bu hengamenin arasında ne zaman o hiç açılmamış gıcır sayfalarıyla yeni bir Level elime geçse sanki dergideki bütün oyunları oynayacakmış gibi dergiye saldırıyorum. Bu deşarj bana uzun süre gidiyor. İnşallah bu dostluk ömür boyu sürer başarılarınızın devamını diliyorum.

Yasin ERTEN

Merhaba Yasin,
Değişim her zaman korkutucudur, çünkü yarının ne getireceğini asla bilemezsın. Korku da insan doğasının hayati bir parçasıdır, eğer korku olmasaydı biz insanlar ne halt ettiğimize dikkat etmez, hayatta kalabilmek için gereken mücadeleyi veremezdik. O yüzden şunu bil ki korkularında yalnız değilsin, bu gezegendeki diğer 6 milyar kişi de en az senin kadar korkuyor. Hatta bazıları biraz daha fazla.
Ama bizi bayiide görmek seni rahatlatıyor değil mi? Çünkü oralarda bir yerlerde hâlâ birilerinin, bazen keyif alarak, bazen nefret ederek, bazen sistemi yetmeyerek, yani aynen senin gibi oyun oynamaya devam ettiğini, seninle aynı hobiyi paylaştıklarını bilmek sana yalnız olmadığını hatırlatı-

outbox



yor. Bu da çok doğal dostum, insanlar "sıradışı" olmayı severler belki, ama bunu yaparken yalnızlığa sürüklenmeyi de istemezler. İnsan doğasının bir başka tuhaf tarafı daha, ne diyebilirim ki? Belki sadece şunu demeliyim; evet, biz buradayız Yasin, ne olursa olsun oyun oynamaya devam ediyoruz, eski DX-66'larımızı sevgiyle hatırlıyoruz, "ciddi" takılan, oyunlardan uzak durarak "karizmatik" olduğunu sanan "toplumun" yüzüne karşı bir tarafımızla gülüyoruz! Eh, gerçek olan da bu...

THE SONG OF ELDERS

Selam birader, Eminim mutlu bir hayatın vardır.Aslında beni ilgilendirmez.! Ama sabahlara kadar oyun oynayıp bir de üstüne para kazandığınız için size sinir oluyorum ama derginizi de her ay almadan yapamıyorum. Neyse ben de oyun oynuyorum ama kimse bana para vermiyor. Üstüne üstlük bir de bir ton alttan dersim kalıyor. Yalnız şu son çıkan oyunlar bayağı canımı sıkıyor. Bence artık oyun firmaları bize oyun yerine grafik motorları satıyorlar, açıkçası ben 386'da oynadığım Wolfenstein 3D'de aldığım zevki Counter'da bi türlü alamadım. Ya aslında eski günlerden bir Blizzard kaldı değil mi? :)) Umarım Warcraft'ın içine etmezler. Aslında bana fırsat verseler Diablo 3 hakkında da çok güzel fikirlerim var, neden karakterimiz illa yaya geziyor mesela onun altına bir at versek fena mı olur. Haa Berker'in yazılarını çok beğeniyorum, ona da selamlar.

Bahadır the Elder of Selçuk (ünv)

Selam Bahadır,
Nereden biliyorsun mutlu bir hayatım olduğunu be adam, falına mı baktın? Ama merak etme biz de sana gıcık oluyoruz Bahadır. Oh ne güzel, üniversiteliyim ayağına bütün gün fakülte kantininde yan gelip oturuyorsun, etrafında bir sürü hatun, al papazı ver kızı kağıt oynuyorsun! Ne iş derdin var, ne ev geçindirmeye çabalıyorsun! Sabahlara kadar oyun oynuyorsun ama binlerce insana yazı beğendirmek, dergiyi almalarını sağlamaya devam etmek, sırf doğruyu söylediğin için olur olmaz adamlardan küfür yemek gibi dertlerin yok! Üstelik bizim hazırlamak için koca bir ay çalıştığımız dergiyi sen en fazla birkaç saatte okuyor, "Ehu ehu" şeklinde gülüp bir kenara atıyorsun! Düşündükçe sana daha da fazla gıcık oluyoruz Bahadır! Birgün arkadaşlarla toplanıp Selçuk taraflarına seni ziyarete gelebilir miyiz Bahadır? Bir çayını, kahveni içip sonra da seni meşe odunlarıyla eşşek sudan gelene dek okşayabilir miyiz Bahadır? Müsait misin Bahadır?
Heh, gördüğün gibi her madalyonun iki yüzü var dostum, belki oradan burası bir cennet gibi gözüküyor olabilir, ama unutma, çoğu zaman aynı şey öbür taraftakiler için de geçerlidir. Ama tabii bir noktada haklısın, doğrusu ya şu işi kolay kolay herhangi birşeye değişmem. Oyunlara gelince, o kadar da kötü değil, arada güzel oyunlara da rastlamak mümkün. Eh biz de sizi bunlardan haberdar ediyoruz zaten, sen bizi okumaya devam et yani. Ha bu arada, Berker'in de sana selamı var, o da senin mektuplarını çok beğeniyormuş. Kal sağlıcakla Bahadır.

E-OYUN

E-Oyun için Level'e teşekkür ederiz. Gelmeyenler , gelemeyenler çok şey kaçırdılar. E-Oyun fuarı güzeldi ama diğer standlar Level'in yanında pek kendini gösteremedi. İşte burada benim fuar boyunca yaptığım en eğlenceli 10 şey ;
1- Level ile tanışmak.
2- Editörlere , özellikle Sinan abiye oyunlar hakkında bol bol soru sormak.
3- Editörlerden imza almak.
4- Kusana kadar GameCube oynamak.
5- Smash Bros Melee'de Sinan abiyi yenmek.
6- Jesuskane ve Sinan abinin Jedi Knight showlarını yakından izlemek.
7- Başta Halo'yu beğenmeyip sonra da sıradakilere "abi iki frag daha" diye yalvarmak.
8- Soğuk kahve dağıtan adamı görmek için boydan boya gezmek.
9- Her on dakikada bir "Berker abi gelmicek mi?" diye sormak (Geçmiş olsun!)
10- Kendini evde gibi hissetmek.
Hepinize teşekkür ederim. Umarım bunu hiç değilse altı ayda bir yaparsınız (gönül hergün ister ama...) (Sinan abi filme gittim ama ben filmi beğenemedim.)

Behiç (O_N_L_Y HUGE) KAPÇAK

Merhaba Behiç,
Aslında fuar çok daha büyük ve dolu olacaktı, eğer ki koca koca firmalar son anda katılmaktan vazgeçmeselerdi. Sonra bir de oturup ağlarlar, "Niye kimse oyunlarımızı almıyor, niye para kazanamıyoruz?" diye. Sen hem fuarlara katılma, reklam verme, kimseyi doğru düzgün yaptığın işlerden haberdar etme, hem de sonra ağla! E ben ne diyim ki artık bunlara?
Neyse, yine de fuarı beğendiğine sevindik. Biz Level olarak elimizden geleni yaptık, standımızın geniş ve dolu olması için çabaladık. Sanırım bizim standa takılanlardan pek fazla canı sıkılan olmamıştır. Ben de Cuma günü fuardaydım aslında, ancak hafta sonu biraz rahatsızlanınca evden pek çıkamadım. Kısmetse bir dahaki fuara görüşürüz. Bu arada, bir dahaki fuar demişken, yavrum, evladım, 6 ayda bir fuar yapıldığı nerede görülmüş? =)

ANTİK OKUR

Merhaba Berker, Level dergisini 1996'dan beri alıyorum (Hey gidi günler o zaman ne kadar çok rakibiniz vardı ayrıca 750.000 TL idi) Benim sorunum oyun takvimi ile, Mart sayınızda ilkbaharda Lord of The Rings'in çıkacağını yazdınız ancak adamlara "Yüzüklerin Efendisi'nin oyunu geldi mi?" dediğimde bana "öyle bir oyun var mı?" diyorlar. Ayrıca Neverwinter Nights'ın bu ay çıkacağından emin misiniz? Zaten yeterince sinirimiz bozuldu şu liselere giriş sınavından dolayı, kendimi bilgisayar başına yeni attım ama hala o dört gözle beklediğimiz oyunların adlarını CD'ciler bilmiyor. İnsanın ondan sonra gidip 50 dolara 1 aya bekleyip yurt dışından oyun getirmesi geliyor. Gerçi krizden yeni çıkmışız bu imkansız ama sinir harbi neyse yeterince yazdım bana mail atarsanız yada mailimi yayınlarsanız memnum olurum.

Sadece Level okumuyorum ve doğal olarak sadece Level dergilerimi saklamadım. Bugün karımın da abartılı ısrarlarıyla istemeyerek hoşuma gitmeyen birşey yapmaya başladım.

Not: Lütfen oyun takvimini kontrolden geçirin.

Semih Güngör

Merhaba Semih,
Vay be, cidden sadık okurmuşsun hocam, baksana biz daha dergiyi çıkarmaya başlamadan sen takibe geçmişsin! İlk sayının 97 başında çıktığını düşünürsen, değil mi? Eheheh, olur böyle sürçmeler arada sırada. Oyunların çıkış tarihlerine gelince, bu konuda elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz, ama yazılım firmalarının her tarafı ayrı oynuyor, biz ne yapalım? Öte yandan tarihler konusunda o kadar da yanıldığımız söylenemez, mesela sen bunları okurken bizler deli gibi Neverwinter Nights oynuyor olacağız, çünkü elimize ulaştı! Ha tabii, o CD'ci amcalara ne zaman düşer, orasını bilemem. O adamların çoğu "CD satmak" dışında oyunlarla pek alakası olmayan kişilerdir. Yani onlara gidip "Falan oyun çıktı mı?" dediğinde çapraz çapraz bakmalarına şaşırmaman lazım, ne de olsa oyun distribütörü değiller, gelen kolileri açana dek içinde ne olduğunu bile bilmezler.

inbox



BİR BAŞKA GÜZEL MEKTUP!

Merhabalar, Bu mail sizinle ilk münasebetimiz olacak ama yine de portrenizdeki o ton ton ve bilakis hayattan demini almış görüntünüzden dolayı size kanım çok ısındı. Köşenizin isminin 1984 olması da sizde dikkatimi çeken bir diğer husus oldu. Daha Hayvanlar Çiftliği'ni bitiremedim ama 1984'ü okuma isteğim de bir hayli fazla.Aslında bir Huxley hayranı sayabilirim kendimi. Ama Orwell'ın da zekası yabana atılmaz. Bu arada ne zaman aklımdan 1984 kitabı geçse hep doğum yılım 1982 ile karıştırırım.

Şu an ekran kartım için uygun sürücü yüklemekle meşgulüm. Biraz bunun sıkıntısından ama çokça size yazma isteğimden klavyeye sarıldım. Ama bu düzgün Türkçe'yi ne kadar sürdürebilirim bilmiyorum. En nihayetinde herkesin sınırları vardır. Düşünsel sınırlarımı zorlama hevesimi bu mektupta da yazıma taşımayı umuyorum. Bir hayli meşakkatli geçen bir sistem toplama işinden sonra tam aradığım bilgisayarı buldum derken yüklediğim sürücüler yanlış çıktı.CD-ROM'um bozuk olduğundan eskileri yükleyemedim. Şimdi yükleme sırasında derginizin yeni sayısına göz atarken Sims açıklaması gözüme çarptı. Köşe yazılarından da aldığım bir gazla bu oyunun ne kadar boş olduğunu düşündüm. Bunu düşünmek birçok şeyin aslında ne kadar (bazı) oyunlar kadar tek düze olduğunu gösterdi bana.

Arkadaşımla beraber ilk Sims oynamaya başladığımızda kendimizden oluşan iki kişilik bir aile kurduk ve başladık oynamaya. İlk işlerimizi bulur bulmaz bir şeyler yoluna girdi. Sonra özelliklerimiz artırdık,yeni işler bulduk. Tabi arkadaşım hergün bizim evde kalamayacağı için oyuna ben kendi başıma devam ettim. İkimizin de artık üst seviyede işi olunca para gittikçe artmaya ve birikmeye başladı. Artık daha az şeyi kendimize yaptırıyor çoğunu gündelikçi kadına havale ediyordum. Zamanla bütün elektronik eşyaları aldım, her odayı ayrı ayrı döşedim ve idealimdeki evi oluşturdum. Artık iş yerimde terfi almam için arkadaşlık ilişkilerimi artırmam gerekiyordu. Ama niye bir sürü yapay zekanın nazıyla uğraşayım ki?! Bir hafta fazladan bekler istediğim şeyi yine alırdım. Daha sonraları bu tempo beni sıktı ve oyunu oynamayı bıraktım; her şeye sahip olmanın beklenen hazzı yerine büyük bir bıkkınlıkla!

Dergide yeni Sims'in resimlerine rastlayıp bunlar tekrar aklımda canlanınca aslında hayatımın bir kısmının ve bazı insanların bütün hayatının bu kadar basit olduğunu düşündüm. Zaman zaman "keşke ben de cahil olsam" derim. Yanlış giden bir şeylerin farkında olup kendimize (çoğu) süs olsun diye uydurduğumuz sorumluluklarımız altında ezilerek, bir şeyleri kaybetmekten korkarak isyanımızı içimize sindirmek o kadar acı geliyor ki! Kişisel veya çevresel sorunlardan dolayı kendimde hiç göremediğim öz güven aslında böyle bir ülkede bir şeylere dur demek için ne kadar gerekli. Korkuyorum. Bir şeylere sahip olamamaktan ve sahip olduklarımı kaybetmekten. Ama aslında gelecekte kavuşmam garanti olmayan hedeflerim için şimdiki zamanımı kendime harcamaktan uzak yaşıyorum. Hep ona çalışıyorum. Gelecekteki Ben'e. Ama şimdiki Ben'i hiçe sayarak. Bunları buraya yazmak bile bir farkındalık ama zaten beni üzen bu farkındalığa karşı eyleme geçememek, değişememek.

Ülkenin ve dünyanın gerçeklerinden uzak kalmak istemiyorum. Kendimi her yönde geliştirmeye çalışıyorum. Ama iş, arkadaşlarımla halay çekmeye gelince bir şey beni geri çekiyor. Kendimi bu kadar suçlayıp ezmemem lazım belki de ama tam da Onlar'ın (bu Onlar arkadaşlarım değil haliyle) istediği adam olup çıkmışım diye düşünüyorum bazen. Bazen de imrendiğim insanlara bakıyorum, hayatında protesto etmekten kaçmayan insanlara ve bu isyanın nişanı gibi midelerinden eksik olmayan ülserlerine.

Türkiye'de birçok şey değişmeli. Siz oyun ve bilgisayar piyasası için elinizden geleni yapıyorsunuz. Bir zamanlar Game Show da çok emek verdi. Tabii siz onları ne kefeye koyarsınız bilmem ama ben severdim. Ama bırakın bilgisayar almayı artık bir dergi almakta bile zorlanabiliyoruz. Yeri geliyor arkadaşlarımızla paylaşıyoruz. Bunu söylemekte biraz çekiniyorum çünkü bu da bir nevi işin kaçakçılığı oluyor. İnanın gerek GS olsun gerek Level olsun içindeki oyunları oynayacak bir sistemim yokken alıp okumuşumdur. Çünkü bir şeylere bağlanmak istiyorum. Biraz samimiyete, hakikate. Belki sizinle bir gün geçirsem hiç okuduğum ve hayal ettiğim insanlar olmadığınız çıkabilir ortaya. Ama sizi okumak ve böyle düşünmek bile bana yetiyor. Kendimin bile ne kadar kirlendiğini tartacak durumdayken sizi böyle düşünmek biraz olsun beni uyuşturuyor. Hele hele bilgisayar oynamak. Bazen bu aletin başında geçirdiğim zamanla Sims'deki insanlara ne kadar benzediğimi düşünüyorum.

Bir örnek vermeden edemeyeceğim.

Ultima Online'ın gerçek FRP olmadığını ve hayal gücünü öldürdüğünü savunurken bir gün bilgisayarın başına oturdum ve "Ben de oynıyım biraz da boşa sıkmış olmayalım" dedim. Kendimi Bowyer'lığa kaptırdığım günlerdi. Bir gün yolda yürürken kaldırımın kenarında muhtemelen bir arabanın çarptığı bir kuş gördüm. İlk önce acıdım ve bir iki adım attım daha sonra geri bir adım atarak "aha feather he eheh he ehe" dedim. Yolun geri kalanını "sen iyice sapıttın" türünden kendimi ayıplamalarla geçirdim. Bu biraz da işin espirisi tabi, daha kedi kesmedik Allah'a şükür:) Şu an zaten UO oynamıyorum. Macro kullanmaktan bıktım.

Daha fazla uzatmak istemiyorum. Zaten üç fanlı

Aslında power gamer değilim çok fazla oyun oynayamıyorum, çünkü; bir iki disketlik oyunların, 8Mb'lık ramlerin, DX2-66 ların zamanını çok özlüyorum.

Ayın Okuyucu İncisi



Merhaba,
Ben şu aralar GTA3 oynuyorum da, yakuzanın görevlerinden birini geçemiyorum. Size save game file gönderdim. Eğer beni kırmıcaksan yani okurlarından birini kırmak istemiyosan şu bölümü bi geçiver de save edip bana gönder lütfen. İlk defa bir oyunu yarıda bırakmak zorunda kalıyorum bu da benim için çok güç bişey. Hadi kolay gelsin

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

outbox



bir kasam olduğundan gürültüden kafam iyice dağıldı. Şimdi yazımı bir daha okuyup bir yanlışlık varsa düzelteceğim. Genelde yaptığım bir şeydir. Çünkü arada harf atlamalarım çok olur:). İçimi epey döktüm, bunun size yararı tartışılır tabi. Ama sırf bir derginin aydan aya okunduğu bir monologtan elektronik postanın aracılığında bir dialoga geçiş yaptığımızı düşünüyorum. Tabi diyaloğa tam geçebilmemiz için bir cevap yazman gerekir. Ama bu konuda bencil bir isteğim yok. Sadece maili aldığına dair bir iki cümle de yeter. Olabildiğince mutlu olmanızı, dergi ve diğer çalışmalarınız da kolaylıklar ve başarılar diliyorum. Hoşçakalın...

Ozan "centripetal" Koşar

Merhaba Ozan,
Sen bu maili atalı çok oldu ve herhalde cevap almayınca ya da mail yayınlanmayınca umursamadığımı düşünmüşsündür. Aslında ikisi de değil, sadece maili daha "uygun" bir anda kullanmak için biraz beklettim. Oyunlardan alışkanlık oldu sanırım, bazı değerli bulduğum şeyleri bir kenara yığıyorum zaman zaman.
İçinden geçenleri olduğu gibi dökmüşsün satırlarına ve sonuç ta hayli ilginç olmuş. O yüzden ne kırptım, ne de öyle pek bir düzeltme yaptım, doğrudan olduğu gibi yayınladım. Ama "tonton ve demini almış" lafına da takılmadım değil, kendimi dışarıdan göremediğim için bilemiyorum tabii. Ancak sanırım çoğu zaman bana gerçekten, "görmek" için bakanlarda hafif bir sempati oluşturuyor olsam gerek. Tabii öte yandan yüzümü gören insanların şeytan görmüş gibi kaçtığı zamanlar da oluyor, özellikle üzerimde "karanlık" hüküm sürerken.
Bak sana ne diyeceğim, kimseyi kafanda ilahlaştırma, olduğundan fazla büyütme. Doğrudur, belki bizle birgün geçirsen düşüncelerin değişirdi, ama öte yandan bu biraz da senin beklentilerinle bağlantılı değil midir? Mesela eğer bir hareketle yağmur yağdırmamızı ya da dünya üzerine eşitlik ve adalet meşalesini tutmamızı beklersen hayal kırıklığı kaçınılmaz olur. Ama eğer yanımıza dostça yaklaşırsan, biz de sırtına hançer saplamayacak, muhabbeti ara sıra baysa da pek o kadar da kötü sayılmayacak dostlar bulabilirsin. Dediğim gibi, herşey senin beklentilerin ve tavrınla yakından ilgilidir. Ve benim düsturum odur ki, özellikle insanlar söz konusu olduğunda çok fazla bir beklentiye sahip olmamak, çok fazla yıkıma uğramamak için elzemdir. Yine yaz.
Eveeeet, bu aylık ta kotamızı doldurduk. Bize yazın, ama anında cevap alamazsanız da küsmeyin, e mi?

Ayın Mektubu

HEPİMİZ İÇİN KONUŞ!

Bütün Level dergisi çalışanlarına ve okurlarına selamlar;
Birazdan okuyacaklarınız (eğer yayınlanırsa okuyucuların da) hayatın içine asıl şimdi düştüğünü farkeden ve de sudan çıkmış balıktan farkı olmayan bir oyuncunun hezeyanlarıdır. Ancak bu giriş sizi yazıdan soğutmasın, elimden geldiğince "eğlenceli" bir yazı olmasına çalışacağım. Okur mektupları köşesinden takip ettiğim kadarıyla, liseli arkadaşlar bütün bu sınav stresi, ebeveyn tatminsizliği vs. gibi etkenlerden fazlasıyla sıkılmış durumdalar. Arkadaşlara bir çift sözüm olacak, umarım bunların üstüne test kitaplarını yakıp da pazarda limon, vapurda kalem satmaya falan kalkmazlar.
Arkadaşlar, bu hayat maalesef böyle gidecek, hatta belki daha da zorlaşacak birçoğumuz için; ben bu sene ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nden mezun olacak (belki bu mektup yayınlandığında mezun olmuş olabilirim... olmayabilirim de) bir insan evladı olarak bundan sonraki adımımı ne tarafa atacağıma dair zerre kadar bir ipucum yok. Hayatta mücadele etmek insanı çok yoruyor, bilirim, sadece dersler, sınavlar bilmemne değil, aileniz, varsa sevgiliniz, dostlarınız ve uzaktan yakından alakalı olduğunuz birçok şeyin ve birçok kişinin sizden birbiriyle alakasız ve çoğu zaman çatışan talepleri olacak, ve ne yazıktır ki bu çatışmaları bilgisayarınızdaki IRQ çatışmaları kadar kolay çözemeyebileceksiniz çoğu zaman. (eskiden DOS'ta ses kartı tanıtırdık oyunlara... hey gidi günler.) Tavsiyem umudunuzu kaybetmemenizdir. Vaktiyle eski sevgilim bana "umutsuzluk iyidir, insanı çabalamaya zorlar" demişti ancak harcadığınız çabanın bir faydası dokunacağına dair inancınızı yitirdiyseniz, ne işe yarar ki onca emek? Kendinizi koyvermeyin, daha önünüzde hayatınızı kendi istediğiniz gibi şekillendirebilmek için uzunca bir vakit var. Bu vakti iyi değerlendirmeye bakın. Yılmayın. Bütün bu tatavayı neden bir oyun dergisinin okur mektupları köşesinde okuyorsunuz peki? İşte o da benim seçimim. Yaklaşık onaltı sene kadar önce başlamış bir oyunculuk (aslen tam İngilizce karşılığıyla söylemek
gerekirse "gamer", hem de "hardcore"undan) hayatım var, ve hatta diyebilirim ki hayatta en iyi anladığım iş bu. Bu yüzden, kendimi bu camiaya yakın hissettiğimden, bu yazıyı Level'da okuyorsunuz. Oyun oynayın; hangi platformda veya ne tür olduğu hiç farketmez, oyun oynayın. Belki çok iddialı bir öneri olacak ama gerçekten görmek istemediğiniz bir filme gideceğinize, laf olsun diye bir albüm alacağınıza, yani eğer cebinizde fazla paranız varsa, gidin oyun alın. Oyunlar şimdiye kadar içine en fazla girebildiğiniz, en çok bütünleşebildiğiniz, size az ya da çok bir inisiyatif kullanma şansı tanıyan eğlence biçemidir ("entertainment format" diyecektim, Türkçe karşılığı bu oluyordur herhalde). Kanımca, hakkı verilerek yapılmış bir oyunun size kazandıracakları, yerine tercih edeceğiniz birçok başka şeyden kat kat üstün olacaktır. Öğreneceklerinizin lüzumsuz şeyler olduğunu düşünebilirsiniz belki; ama hiç belli olmaz birgün, bir yerde işinize yarayabilir. Aslında daha söyleyecek çok söz, yazılacak çok yazı var ama çok uzattım sanırım, yayınlanmasa bile en azından uzun zamandır söylemek istediklerimin bir kısmını söyledim, kendimi daha hafif hissediyorum şimdi. Kimbilir, belki yine buralarda görüşürüz, her ne kadar Level editörleri yaptıkları işin ne kadar yorucu, zor, uykusuz gecelerine malolan bir meslek olduğunu söyleseler ve ben de onlara hak versem de, yine de bir CV yollamayı düşünüyorum.
Hepinize kolay gelsin,

Let the games begin!
Deniz ÖZUDOĞRU

Merhaba Deniz,
Bir insan evladı hissiyatını bu kadar mı iyi ifade edermiş be arkadaşım? Artık bunların üzerine ben ne desem hikaye, o yüzden yorum getirmeyip okurları mektubunu bir kez daha okumaya davet ediyorum. Bize yine yaz, mutlaka yaz! Böyle aklı başında, ne dediğini bilen mektuplara hasret kaldık vallahi!

LEVEL 07/2002



Level CD yenilendi!

Level CD'sinin Türkiye'deki, belki de dünyadaki en kullanışlı CD arabirimine sahip. Ama aynı zamanda üç yıldan beri aynı CD arabirimini görmekten sıkıldığınızın da farkındayız. Bu yüzden CD'nin en iyi yanlarını aldık, daha da iyi hale getirdik ve eksik yönlerini de tamamladıktan sonra işte karşınızda: Level XP, yeni jenerasyon Level CDsi!

Level CD görünüş olarak tamamen yenilendiği için, alıştığınız arabirimden çok farklı gelecektir. Aradığınızı daha hızlı bulabilmeniz için neyin nerede olduğunu açıklayayım:

1- Kategoriler: CD'de aradığınız herhangi birşeyi, buradaki kategorilerden seçerek bulabilirsiniz. En son oyunların demoları, popüler oyunların modları, bilgisayarınızdan alacağınız verimi arttıran programlar, gelecek en iddialı oyunların videoları ve ekran görüntüleri, oyunlar için extralar, oyunlarınızı en güncel haline getirecek olan yama dosyaları, tüm oyunlar için gereken Direct X ve videolarımızı seyretmeniz için kurmanız gereken DivX sürücüleri ve daha önceki CD'lerimizden kurduğunuz demoları görüp oynayabileceğiniz Kuruldu kategorileri burada.

2- Alt başlıklar: Seçtiğiniz kategoriye bağlı olarak CD'deki demoları, programları ve videoları burada göreceksiniz. Kurmak, oynamak veya izlemek istediğiniz başlığı buradan seçin.

3- Fonksiyonlar: Alt başlıklar menüsünden işaretlediğiniz herhangi bir şeyi buradaki ikonlar sayesinde çalıştırabilirsiniz. Demo ve programları kurmak ve çalıştırmak, videoları izlemek, oyunun web sayfasına gitmek (bunun için Internet'e bağlanmış olmanız gerekiyor) ve daha önceden kurmuş olduğunuz demoları görüp kaldırmanız mümkün.

4- Ekran görüntüleri: Demo, video veya hotshots bölümünü seçtiğinizde, burada ilgili oyunun en son ekran görüntülerini göreceksiniz. Resmin üzerine tıkladıktan sonra, sol ve sağdaki saydam oklara tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere de göz atabilirsiniz. Ana menüye dönmek için sağ tuşa tıklamalısınız.

5- Açıklama: Seçtiğiniz herhangi bir şey hakkında kısa bir açıklamayı burada okuyabilirsiniz. Çalıştırmak için özel bir şey yapmanız gereken demo ve videolar için gerekli açıklamalar yine burada yer alacaktır.

6- Ne gerekiyor: Seçtiğiniz demo için ne gerektiğini, bu ikonların renginden anlayabilirsiniz. Koyu renkli olanlar gereklidir. Çarpı işareti seçtiğiniz şeyin harddiske kurulması gerektiğini, sinema filmi onun bir video dosyası olduğunu, ortadaki işaret dil desteğini, network işareti o oyunu oynamak veya videoyu seyretmek için Internet'e bağlanmış olmanız gerektiğini, son olarak 3D işareti de o oyunu oynamak için 3D destekli bir ekran kartına sahip olmanız gerektiğini göstermektedir (ki artık 3D desteği olmayan bir ekran kartınızın olması ihtimali çok düşük)

7- Arabirim kontrolleri: Buradaki üç düğmeden x işaretli olanı, CD arabirimini kapatmanızı sağlar. "I"nfo işaretinden ise, CD arabiriminideki özel grafik efektlerini kapatmanızı sağlayan "Hız Modu"na geçebilirsiniz. Daha sonra aynı menüden "Grafik modu"nu seçerek, isterseniz grafik efektlerini yeniden açabilirsiniz. Ve müzik seçeneğinden, arkaplan müziğini açıp kapatabilirsiniz.

Evet, gördüğünüz gibi yine hepinizin beğeneceğini umduğumuz bir değişiklik yaptık. Elbette ki mükemmel değil, ama olabilmesi için uğraşıyoruz ve bu konuda sizin de yardımınızı istiyoruz. CD hakkındaki görüş ve isteklerinizi level@level.com.tr adresine yazmaktan çekinmeyin.

Demolar

Alchemy

Rünlerle oynanan bir beceri oyunu. Birbirinin aynı renge veya şekle sahip olan rünleri yanyana koymaya çalıştığınız oyun, bir süre sonra kafayı yemenize sebep olabiliyor :)

Bejeweled

Dikkat! Bu oyun yüksek derecede bağımlılık yapabilir. Eğer saatlerce renkli taşları yanyana getirip yüksek skorunuzu biraz daha yükseltmek için uğraşmak fikri hoşunuza gidiyorsa, dünyada salgın halinde yayılan Bejeweled çılgınlığına siz de kapılın.

Big Money

İşte bir PopCap Games klasiği daha. Bejeweled ile birlikte alındığında nikotin kadar yüksek bir bağımlılık yapma potansiyeline sahip. Oynayın, ama kurtulamazsanız bize kızmayın.

F1 2002

EA Sports, Formula heyecanına yeni sezonda da devam ediyor. Yeni takımlar, yeni sürücüler ve geliştirilmiş grafiklerle, F1 2002 eskisinden çok daha iyi.

Soldier of Fortune 2

En son multiplayer demosu yayınlanan Soldier of Fortune 2'nin single player demosu. Soldier of Fortune ilkinden bu yana çok değişmiş. Artık oyundaki şiddet oranı çok daha fazla. Bunun yanında yapay zeka geliştirilmiş ve grafikler çok daha detaylı tasarlanmış.

Star Monkey

Shoot-em-Up türünde son zamanlarda gördüğümüz en iyi örnek Star Monkey. Topladığınız upgradeleri istediğiniz gibi kullanabilmeniz çok güzel bir özellik. Ama demonun özelliğinden dolayı sadece 90 saniye oynayabiliyorsunuz. Eğer isterseniz yukarıdaki butona tıklayıp gideceğiniz siteden oyunun full'ünü satın alabilirsiniz.

Sum of All Fears

Tom Clancy'nin romanlarından biri daha oyun oldu! Sum of All Fears, Ghost Recon tarzındaki gerçeki taktik-savaş oyunlarını sevenler için çok iyi bir alternatif.

World Kart 2002

Michael Schumaer isimli yeni bir Kart yarışı. Kart yarışlarını konu alan yeni oyunun kontrolleri oldukça eğlenceli. Grafikler de hiç fena sayılmaz.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

LEVEL
TEMMUZ 2002





Soldier of Fortune 2

LEVEL Soldier of Fortune 2 TEMMUZ 2002



Sum of All Fears



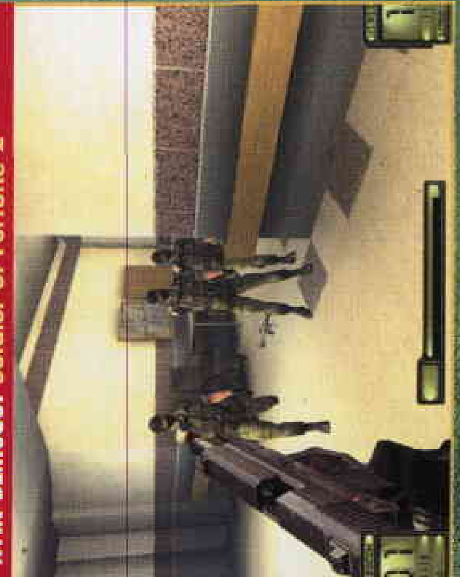
F1 2002



Bejeweled

LEVEL 07/2002

En Son Demolar: Alchemy, Bejeweled, Big Money, F1 2002, Soldier of Fortune 2, Star Monkey, Sum of All Fears, World Kart 2002



AYIN DEMOSU: Soldier of Fortune 2

TEMMUZ 2002 Soldier of Fortune 2 LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Modifikasyonlar \Modifikasyonlar\..
Undying: Family Grave .... Mod\Grave\familygrave.exe
Counter Strike 1.4-1.5 .... Mod\CS15\LEVEL-CS15Update.exe
Demolar \Demos\..
Alchemy .... Alchemy\Alchemy.exe
Bejeweled .... Bejeweled\ Bejeweled.exe
BigMoney .... BigMoney\BigMoney.exe
F1 2002 .... F1_2002\f12002demo.exe
Soldier of Fortune 2 .... SOF_2\SP_DEMO.EXE
Star Monkey .... Star_Monkey\StarMonkey.exe
Sum of All Fears .... Sum_of_All_Fears\SOAFDemo.exe
Videolar \ Movies\..
Level E3 Özel Video .... E3_Mega\E3_Mega.avi
Final Fantasy X .... Final\FinalFantasy.avi
Star Wars: Galaxies .... Galaxies\Galaxies.avi
Programlar \Shareware\..
COOL FTP
DIVX Player
DIMIN Image Viewer 2.2.5
Internet Spy Hunter 2.0
IParmor 5.36
Snaglt 6.1
Turbo Browser 2001 8.0.120318
TurboZIP Express 2.5.011
UO Trace 1.00 beta 6c
WinAmp 2.8
Extra \Extra\..
Siege Editor .... Dungeon Siege\ SiegeEditorInstall.exe
Morrowind Plugin'leri .... Morrowind\...
Yama Dosyaları \Updates\..
Civilization 3 .... Civilization_3\Civ3v121f.exe
Desert Siege .... Desert_Siege\DS_Actor_Patch.exe
Die Hard: Nakatomi Plaza .... Die_Hard\ppg_DHNPUS_update_1.0_1.01.exe
Grand Theft Auto 3 .... GTA3\0306676_WXP_SP1_x86_ENU.exe
Jedi Outcast .... Jedi_Knight_2\JKIIUp5_6.exe
Delta Force: Land Warrior .... Land_Warrior\DF3UPD8S.EXE
Might & Magic 9 .... M&M9\mm9_patch10to12.exe
Serious Sam 2 .... Serious_Sam_2\SS2107_Euro.exe
Tony Hawk's Pro Skater 3 .... THPS3\Thps3_patch101E.EXE

OYUN DEMOLARI

Alchemy
Bejeweled
Big Money
F1 2002
Soldier of Fortune 2
Star Monkey
Sum of All Fears
World Kart 2002

MODLAR

Undying: Family Grave
LEVEL CS 1.4-1.5 Paketi

PROGRAMLAR

COOL FTP
DiVX Player
DIMIN Image Viewer 2.2.5
Internet Spy Hunter 2.0
IParmor 5.36
Snaglt 6.1
Turbo Browser 2001
8.0.120318
TurboZIP Express 2.5.011
UO Trace 1.00 beta 6c
WinAmp 2.8

EKSTRA

Siege Editor
Morrowind Plugin

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

VIDEOLAR

Level E3 Özel VIDEO
Star Wars Galaxies
Final Fantasy X

UPDATE

Civilization 3 v1.21
Jedi Knight 2 v1.03
Land Warrior Update 8
Medal of Honor v1.11
Serious Sam 2 v1.07
Ghost Recon Desert Siege Patch
Might & Magic 9 v1.2
Tony Hawk's Pro Skater 3 v1.01
Die Hard Nakatomi Plaza v1.01
Grand Theft Auto 3 WinXP Patch

DRIVERS

DirectX 8.1 - DivX 5.01